mignonがしっかり教える「肌塗り」の秘訣

おなかに見惚れる作画流儀

HOW TO PAINT SKIN TONES



彩色のスペシャリストが明かす
目を奪う映え肌のノウハウ。

おなか絵師のいつもの塗り方がわかる!

マスク塗り	パーツ解説	影付け	肉感表現	仕上げ

肌だけではない技や考え方もつかめる!

色選び	濡れ表現	服のシワ	背景の小技	シーン演出

五大
ダウンロード特典

- マスク塗りの解説動画
- 特製ブラシデータ
- レイヤー付きPSDデータ
- 肌配色パレットデータ
- 汗のレイヤースタイル

mignonがしっかり教える

「肌塗り」の秘訣

おなかに見惚れる作画流儀

HOW TO PAINT SKIN TONES



彩色のスペシャリストが明かす
目を奪う映え肌のノウハウ。

■おなか絵師のいつもの塗り方がわかる!

マスク塗り	パーツ解説	影付け	肉感表現	仕上げ

■肌だけではない技や考え方もつかめる!

色選び	濡れ表現	服のシワ	背景の小技	シーン演出

五大
ダウンロード特典

- ●マスク塗りの解説動画
- ●特製ブラシデータ
- ●レイヤー付きPSDデータ
- ●肌配色パレットデータ
- ●汗のレイヤースタイル

mignonがしっかり教える

「肌塗り」の秘訣

おなかに見惚れる作画流儀

HOW TO PAINT SKIN TONES



mignon 著

SB Creative

特典データについて

解説動画、レイヤー付きPSDデータ、ブラシデータなどは、本書のサポートページで配布しています。詳しくは、p.142をご確認ください。

本書サポートページ https://isbn.sbcr.jp/97550/

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては以下のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の前に

小社Webサイトで「正誤表」をご確認ください。最新の正誤情報をサポートページに掲載しております。

本書サポートページ
https://isbn.sbcr.jp/97550/

上記ページの「サポート情報」より「正誤情報」をクリックしてください。なお、正誤情報がない場合は表示されていません。

ご質問の際の注意点

- ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。
- ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりお書き添えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。
- 小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Webページより

本書サポートページの「お問い合わせ」→「書籍の内容について」をクリックするとフォームが開きます。要綱に従って質問内容を記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木2-4-5
SBクリエイティブ　読者サポート係

はじめに

この度は『mignonがしっかり教える「肌塗り」の秘訣 おなかに見惚れる作画流儀』を手にとっていただき、ありがとうございます。

本書では、mignonのキャラクター彩色のうち肌の塗り方をメインに解説しています。肌に影をつけるときには人体についても知る必要があるため、彩色手順の紹介や肌色パレットに加え「人体の形をどう捉えデフォルメして絵に落とし込んでいるのか」に多くページを割いています。

本書の一番の特徴は人体の各パーツについての肌塗り解説です。しかし、筋肉の説明も骨格の説明もほぼしていません。それは私が彩色について学ぶときに知りたかった知識は「この絵の作者はリアルをどういうルールで絵にデフォルメしているのか」だったからです。塗りに関するメイキングは多くが順を追って過程を紹介するもので、「なぜそこを影にしようと思ったのか?」の説明があまりありません。しかし過程がわかるだけでは、解説された絵の模写ができるようになるだけで応用がききません。あるいはデッサンについての本では人体の構造に関する知識は得られるものの、それをどう絵に、さらに塗りに変換すればよいかはまた別の課題としてありました。そんな私がかつて感じたモヤモヤを少しでも解消した技法書にしたい、と思い執筆したのが今回の本です。

そのため、本書では「mignonが絵を描くとき人体をどう解釈しているのか」「影を入れるときのルールは何か」「何を重要視し誇張して表現しているのか」を解説するように心がけました。もちろん表紙絵のメイキングなど絵ができるまでの順を追った解説もありますが、その前段階の考え方を知ることで表面的なだけではない見方ができるようになることを目指しています。

また本書は「mignonの塗り方」を紹介することが主題ですので、私が普段使っているPhotoshopの機能に限定した手法が出てきます。しかし「人体の形をどう捉えデフォルメして絵に落とし込んでいるのか」はペイントソフトには依存しません。ほかの塗り方でも私の彩色の考え方を活かして塗ることができると思います。またペイントソフトよりも考え方に重きを置いているのでPhotoshopの各ツールの基本操作やレイヤーの知識などは持っていることを前提にさせていただきました。

誰もが絵を描き始めるとき裸から描くように、肌塗りはキャラクター彩色における基本工程の一つです。私にとって肌塗りは絵を描く中で最も楽しい工程で、できるならば永遠に肌塗りだけしていたいと常に思いながら描いています。そうして仕事でも趣味でもずっと肌を塗り続けてきました。それでもいまだに人体の解釈と表現について発見があります。絵を描いている方なら感じたことがあるのではと思いますが、肌は毎回描き慣れているはずなのに、わかったつもりで全くわからない、入口は簡単に見えてとても奥が深いです。

私は美術について学んだ経験はほとんどありませんが、美少女ゲームのグラフィッカーとして肌塗りをメインに数千枚の彩色をおこなってきました。本書はそれらの経験を元に、さまざまな解釈や表現方法の一つとして「mignonの塗り方」をまとめています。美術的に正しい知識は紹介できませんが、私がこれまでに得た少しばかりの彩色ルールが、mignonの塗りに興味がある方への知識共有として、または肌塗りに悩んでいる方のとっかかりとして少しでもお役に立てれば幸いです。

mignon



Contents

Chapter 1
マスク塗りの基本

Chapter 2
キャラの描き方

Chapter 3
肌塗りのこだわり

本書の読み方

本書の内容

本書は、イラストレーター mignonの彩色技法を解説しています。
肌の塗り方を主題としつつ仕事で培ってきたテクニックや知識をたっぷりと詰め込んだ1冊です。
またペイントソフトは、Adobe Photoshop 2020 Windows版（以降Photoshop）を利用しています。
本書中で紹介するショートカットはWindowsのキー表記です。
macOSをご利用の方は、Ctrl→command、Alt→optionに読み替えてください。





模写について

本書では模写を歓迎しています。
本書中のイラストの模写はTwitterやInstagramなどのSNSに公開していただいて構いません。
公開される際は本書のイラストを模写されたことの明記をお願い致します。



Chapter

1

マスク塗りの基本

mignonがいつも使っている「マスク塗り」という手法をじっくり解説します。
基本の4つのブラシとマスク塗りの特徴を紹介したあと、
実際の肌塗り体験としておへそを塗ります。
本章でマスク塗りの手順やメリットをつかめます。

01 キャラ塗りのためのブラシ

マスク塗りの解説を始める前に、どのようなブラシを使ってキャラクターを塗っているかを紹介します。キャラ塗りには、特殊なブラシは使っていません。Photoshopに標準でついているブラシをカスタマイズして使っています。4種類のブラシ(一つは［指先］ツール用ブラシ)があれば大丈夫です。ブラシのダウンロード方法は、p.142を参照してください。

ハードブラシ(筆圧に応じてサイズと不透明度が変わる硬いブラシ)

［ブラシ］ツール❶に設定して使うキャラ塗りの基本ブラシです❷。このブラシで塗って指先ぼかしブラシでぼかす、という描き込みを繰り返すことでなだらかな肌の質感を表現します。本書ではこのブラシを「ハードブラシ」と呼びます。



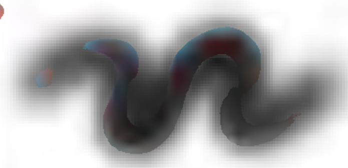


「ハード円ブラシ　筆圧不透明度/流量」を、筆圧に応じてサイズも変化するようカスタマイズ

ソフトブラシ(筆圧に応じて不透明度が変わるやわらかいブラシ)

主に［消しゴム］ツール❸に設定して使うやわらかいタッチのブラシです❹。ハードブラシで描いた硬い影を薄く消すために使います。グラデーション影を描くために使うこともあります。本書ではこのブラシを「ソフトブラシ」と呼びます。





「ソフト円ブラシ　筆圧不透明度/流量」とほぼ同じもの

指先ぼかしブラシ(［指先］ツールのためのぼかしブラシ)

［指先］ツール❺に設定して使うぼかしブラシです❻。Photoshopにはデフォルトで［ぼかし］ツールがありますがボケ幅が小さすぎるので使っていません。ぼかし用に作ったブラシを［指先］ツールに設定して、ぼかしブラシにしています。本書ではこのブラシ設定にした［指先］ツールを「指先ぼかしブラシ」と呼んでいます。使用するときは、指先ぼかしブラシを選択後、オプションバーで［強さ：20%］に設定して作業します❼。



「ソフト円ブラシ」を、筆圧によってボケ幅が変化するようにしつつ、なるべく大きくぼけるようにカスタマイズ





ベタブラシ（筆圧に応じてサイズが変わる硬いブラシ）

ベタに塗りたいときに使うブラシです❽。不透明度が常に100%なので、塗り用途ではあまり使いません。模様を描き込んだり、線を追加したりというように、線画ブラシとして使うことがほとんどです。本書ではこのブラシを「ベタブラシ」と呼びます。

❽



「ハード円ブラシ　筆圧サイズ」をカスタマイズ。Photoshopの初期ブラシはCLIP STUDIO PAINTなどに比べるとやわらかく、輪郭がボケ気味なので角度や真円率の項目を調整して、筆圧に応じてより細く硬く描けるようにしている

ショートカットを設定する

ブラシサイズを頻繁に調整して塗ることが多いので、ブラシサイズ増減のショートカットを使いやすいキーに変えています。メニューの［編集］→［キーボードショートカット］を選んで［エリア］を［ツール］に変えると、［ブラシサイズの増加］と［ブラシサイズの減少］のショートカットが設定できます❾。私は増加をW、減少をQに割り当てています（よく使うASZXを避けつつ近くにあるキーにしています）。

また［ブラシ］ツールB、［消しゴム］ツールEとともによく使う［指先］ツールを、Rに設定しています。

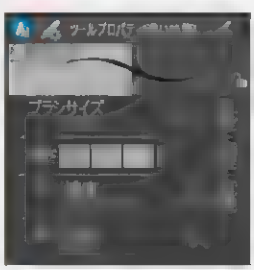
❾



Column

線画のブラシ

実は線画はCLIP STUDIO PAINTで描いています。手ぶれ補正などの違いなのか、CLIP STUDIO PAINTの線の描き味が私の好みだからです。デフォルトの［濃い鉛筆］ブラシを、硬さを3に弱めて使っています🅐。塗りに入ってからPhotoshopで線を修正・追加するときは、ベタブラシを使うことが多いです。





02 マスク塗りとは

マスク塗りの概要と、マスク塗りに大切な二大機能であるベタ塗りレイヤーとレイヤーマスクについて解説します。

マスク塗りとは何か

マスク塗りとは、ベタ塗りレイヤーで色を指定してレイヤーマスクに濃淡を塗る手法です。美少女ゲームのグラフィッカーがよく用いています。私が描いているタッチのギャルゲ塗り（パレットで色を限定して、1影、2影、ハイライトと塗っていく手法）に向いている塗り方です。マスク塗りは慣れが必要な塗り方ですが、覚えると便利なことがあります。具体的なメリットは次の節で実践しながら細かく解説します。実際に描いてみていただけるとつかめると思います。

Memo

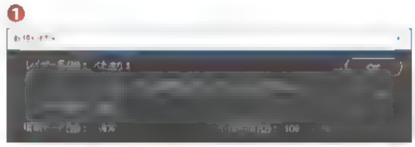
マスク塗りとの相性

マスク塗りが合わないタッチもあります。例えば、水彩、油絵のような様々な色を混ぜながら塗る方法には合いません。またマスク塗りを使わなくても、いわゆるブラシ塗りでも私の絵のタッチのように塗ることは可能です。本章ではできる限りやさしく解説を試みていますが、合わないと感じられたら手法の概要だけでも理解していただけるとうれしいです。Chapter 2以降の内容はマスク塗りでなくても応用できる考え方を多く紹介しています。

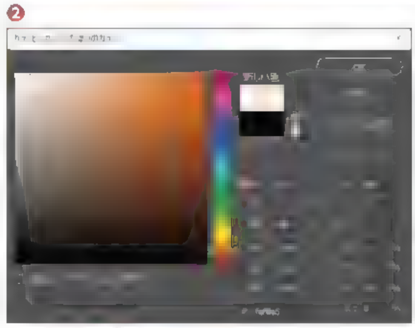
ベタ塗りレイヤーの作り方

マスク塗りに大切な二大機能の一つ、ベタ塗りレイヤーから説明します。
ベタ塗りレイヤーは、選んだ一色で塗りつぶされるレイヤーです。メニューの［レイヤー］→［新規塗りつぶしレイヤー］→［ベタ塗り］から作成できます。表示されたダイアログ❶で、レイヤー名を決めて［OK］を押すと［カラーピッカー］❷が表示されます。塗りつぶしたい色を選んで［OK］でベタ塗りレイヤーのできあがりです。
ベタ塗りレイヤーの色を変えたいときは、ベタ塗りレイヤーのアイコン❸をダブルクリックします。
なお、［レイヤー］パレット下部のアイコン❹から表示されるメニューの「塗りつぶし」でベた塗りレイヤーを作成すると、ダイアログが表示されずにいきなりカラーピッカーが立ち上がるので便利です。

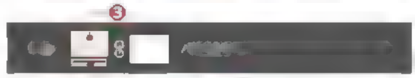
❶



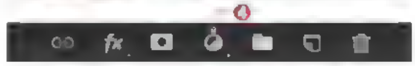
❷



❸



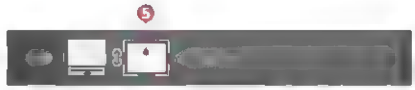
❹



レイヤーマスクの使い方

べた塗りレイヤーに絵を描くためにはレイヤーマスクを使います。通常のベタ塗りレイヤーには、レイヤーマスク❺が設定されています。

❺



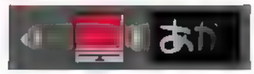
Point レイヤーマスクの基本

レイヤーマスクとは、レイヤーに描画された画像に透明度（アルファ）の情報を付加する機能です。マスクには、黒（透明）から白（不透明）へのグレースケールを設定できます。❻aのようにマスクを白で塗ったところは不透明度100%（そのピクセルの色が表示される）、❻cのように黒で塗った部分は不透明度0%（そのピクセルの色が表示されない）になります。❻bのように50%のグレーで塗れば、そこは不透明度50%で表示されます。レイヤーの表示したい部分を白に、薄くしたい部分をグレーに、隠したい部分を黒に塗っていくわけです。
マスク塗りで「赤を塗る」ということは、赤のベた塗りレイヤーを作って、そのレイヤーのマスクを塗るということを意味します。そして、ベタ塗りレイヤーのマスクにブラシで白黒の濃淡を塗ることで、ベタ塗りレイヤーの色の濃淡を表現するのです。

Point レイヤーマスクを透明にする

ベタ塗りレイヤーを作った時点ではレイヤーマスクも白でベタ塗りの状態（すべて不透明度100%）になっているので、❺をクリックしてから[Ctrl]+[I]（階調反転）を押して、マスクを黒（すべて不透明度0%）にします❼。これで画面からベタ塗りレイヤーの色が消えます。このあと色をつけたい部分のレイヤーマスクを白に塗って不透明にしていくのです。

❻



■レイヤーマスク



■画面の描画



❼



塗りなおしや色調整が楽になる

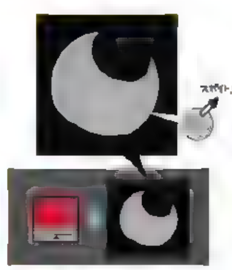
彩色作業は一度塗ったライン（範囲）を「もっと細いほうがいいか？」「広いほうがいいか？」と何度も塗りなおし、「もっと濃いほうがいいか？」「薄いほうがいいか？」と塗り重ねる繰り返しで塗っていく作業になります。このときマスク塗りであれば、レイヤー別で色情報と範囲情報を維持したままに不透明度スポイトで綺麗にできるので楽なのです。



❶赤で不透明度を下げて塗ったが、塗り損ねたので足したいとします。



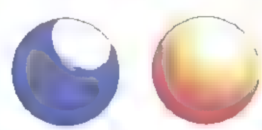
❷同じ赤で同じ不透明度で塗っても、重なったところが濃くなってしまいます。



❸マスク塗りであれば、この赤を「どれくらいの濃さで描くか」という情報がレイヤーマスクにあるので、マスクの色（グレー）をスポイトできます。



❹スポイトしたグレーを塗り足せば同じ濃さの赤で塗れます。マスク塗りを使わずに1枚のレイヤーで塗っても一見似たようなことができますが、その場合❸でスポイトできるのは「薄い赤色」であって最初の「赤」ではありません。マスク塗りであればレイヤーを分けたままで色情報も塗った範囲も維持したまま塗り進めることができるのです。



❺レイヤーが別になっているので、左のように色を変えたり、右のように塗った範囲にだけ別の色をのせることもできます。

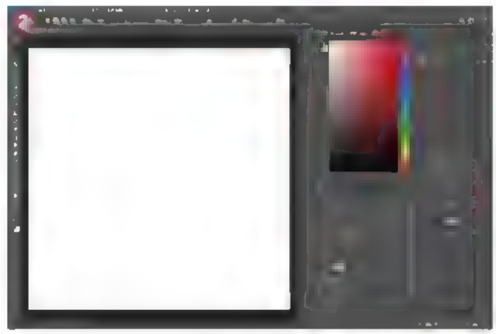
03 マスク塗りでおへそを描く

かわいいおへそを塗りながらマスク塗りの手順を解説します。準備したベタ塗りレイヤーグループを使ってマスク塗りをやってみましょう。STEP 6からの操作は特典動画（p.142）も参考にしてください。

1 新規にキャンバスを開く

メニュー［ファイル］→［新規］を選んで、1400×1400ピクセルのサイズ❶でキャンバスを作ります❷。





2 ベタ塗りレイヤーのまとまりを読み込む

肌用に準備したベタ塗りレイヤーグループ❸を読み込みます。肌配色用レイヤーグループをまとめたPSDファイル（p.142）を開いて「肌」レイヤーグループを選択し、メニュー［編集］→［コピー］を選びます。次にSTEP 1のキャンバスに戻ってメニュー［編集］→［ペースト］をすると、レイヤーグループがまるごとコピーできます。レイヤーグループごとSTEP 1のキャンバスへドラッグ＆ドロップ❹しても簡単です。

マスク塗りのメリット　配色で悩みにくい

このレイヤーグループは私がいつも使っている肌配色の一つです。このまとまりを私は「パレット」と呼んでいます。パレットを好みの色で準備しておけば、コピペするだけですぐにいつもの配色で塗り始めることができます。

マスク塗りのメリット　レイヤーを間違えにくい

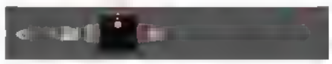
どのレイヤーがどの色かがサムネイルでわかりやすく、レイヤー数が多くなっても「間違えて違うレイヤーに描いてしまった！」というミスが起こりづらいという点もメリットです。

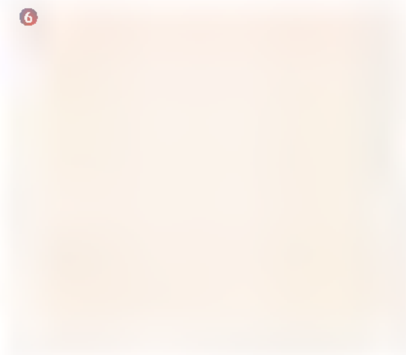




③ レイヤーグループのレイヤーマスクを削除する

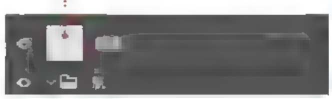
レイヤーグループのレイヤーマスク❺は黒ベタになっています。このレイヤーマスクは複数のパーツを組み合わせた絵を描くときに、グループ（パーツ）をまるごとマスクするために使います。今回は画面全体を「肌（ベース色）」レイヤーの色にするため、レイヤーグループのレイヤーマスクは不要です。レイヤーグループのレイヤーマスク❺を選択して右クリック→［レイヤーマスクを削除］すると「肌（ベース色）」レイヤーの色が画面全体に表示されます❻。

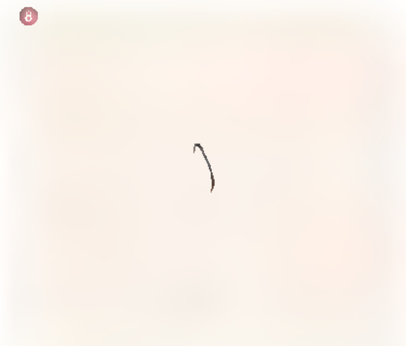
❺


❻


④ 線画を描く

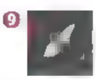
「肌」グループの上に「線画」レイヤーを新規作成❼して、ベタブラシ（p.9）でおへその線画を描きます❽。色は黒（#000000）です。

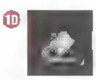
❼


❽


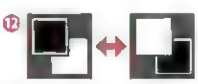
⑤ ブラシを準備する

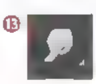
マスク塗りでは、［ブラシ］ツールを「描画色で塗るブラシ」❾、［消しゴム］ツールを「背景色で塗るブラシ」❿と考えます。塗り作業中はハードブラシ（p.8）を［ブラシ］ツールに、ソフトブラシ（p.8）を［消しゴム］ツールに設定し、ⒷとⒺでブラシを切り替えながら塗り進めます。
［ブラシ］ツールで色を塗るときは描画色を白に、色を消すときは描画色を黒にします。［消しゴム］ツールで色を塗るときは背景色を白に、色を消すときは背景色を黒にします。色の設定はⒹ⓫とⓍ⓬を使えば簡単です。
また、指先ぼかしブラシを設定した［指先］ツール（p.8）をぼかしブラシ⓭として使います。こちらはデフォルトではショートカットがありませんが、キャンバスを右クリックすると出るパネルから選べます。私はⓇに設定しています。
この3つのツールでほとんどの塗りを行います。

❾ 
描画色で塗るブラシB
（ハードブラシを設定した［ブラシ］ツール

❿ 
背景色で塗るブラシE
（ソフトブラシを設定した［消しゴム］ツール

⓫ 
描画色を白と背景色を黒に初期化D

⓬ 
描画色と背景色を入れ替えX

⓭ 
ぼかしブラシ
（指先ぼかしブラシを設定した［指先ツール］）

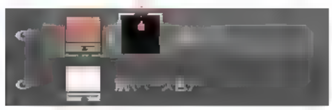
マスク塗りのメリット　色設定やブラシ変更の手間が減る

ベタ塗りレイヤーで色設定してあるため、どのパーツのどんな色でも黒から白の濃淡で塗ることができます。［カラーパレット］を頻繁に使う必要がなくなり、［ブラシ］ツールや［消しゴム］ツールに設定されたブラシを変える手間も減るので慣れると時短につながるメリットがあります。

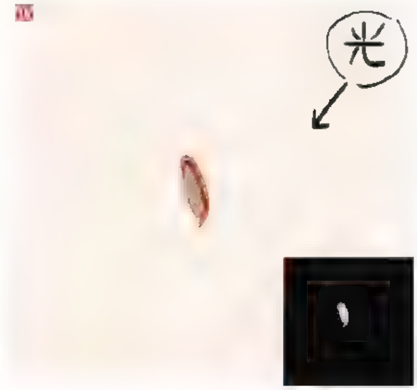
⑥ 必ず影になる部分に「1影」を描く

「1影（キワ）」レイヤーのレイヤーマスク⑭を選択して、光の入らないおへその穴と、線画の周囲に影を描きます⑮。ハードブラシを25pxぐらいにして、最初はくっきりと硬めに1影の形を入れます。描画色を白にして塗りながら、消したいときは黒に切り替えて、同じブラシで塗っていきます。光源は右上に設定しました。

⑭



⑮



⑦ 必ず影になる部分の「1影」をぼかす

必ず影になる部分に1影の形が描けたら、指先ぼかしブラシ（ぼかし用の設定をした［指先］ツール、p.8）でやわらかくぼかしていきます⑯。**光源側である右側は丸みを出すために輪郭をぼかし、光源の逆の左側はぼかさずにくっきりさせたままにします。**

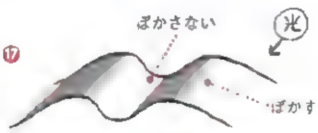
⑯



Point 影は光源側だけをぼかす

おへその凹凸は⑰のように**山が連続している**と捉えることができます。山なりに影をつけるときは、光源側はぼかし、光源の逆側はぼかさないようにすると立体感が増します。

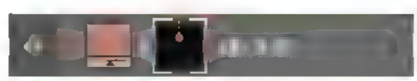
⑰



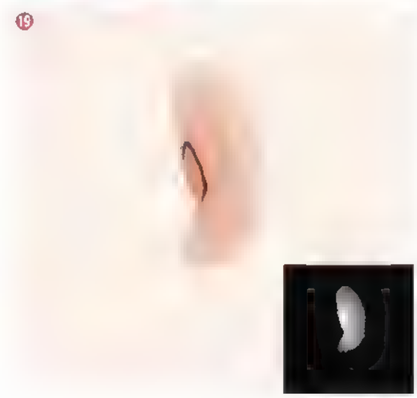
⑧ 外側の「1影」を描く

必ず影になる部分の1影の外側に、おへそに向かう緩やかなくぼみに沿った広めの1影を描きます。この影は「1影（全体）」レイヤーに描きます。「1影（全体）」レイヤーのレイヤーマスク⑱を選択し、白を選んでハードブラシを250pxぐらいして塗ります⑲。**ペンの筆圧を弱くしながら、線画近辺の1影よりも薄めに塗っていきます。**塗りすぎたら黒に切り替えて消すことで輪郭を整えるとよいでしょう。

⑱



⑲



Point 1影レイヤーは2つに分ける

1影のレイヤーは2つに分けています⑳。「1影（キワ）」レイヤーには必ず暗くしたい部分を先にしっかり描き込み、その後で「1影（全体）」レイヤーにはライティングを意識して広めに影全体の形を描き込みます。これで影全体の形を検討するときにうっかり重要な影を消してしまわないようにできます。また「1影（全体）」レイヤーの不透明度を70%にするような微調整もやりやすくなります。

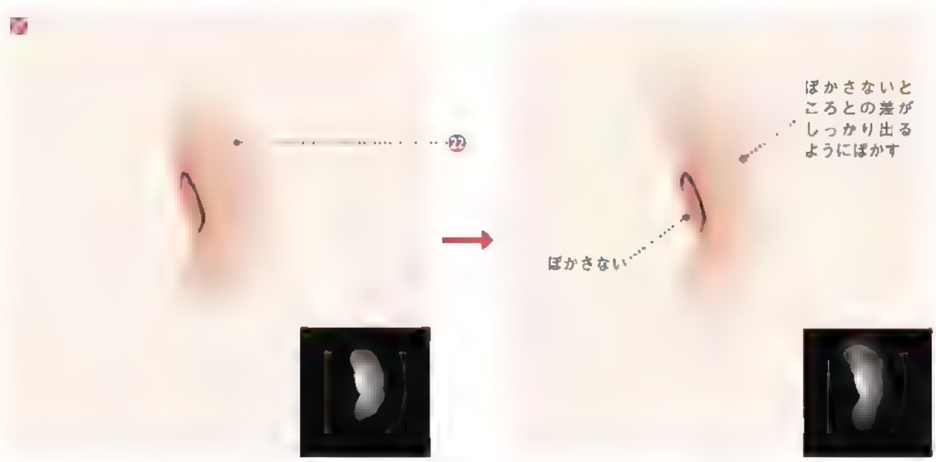
⑳


9 外側の「1影」をぼかす

STEP7と同様に光源を意識しながら、広めの1影を指先ぼかしブラシでぼかします㉑。指先ぼかしのブラシサイズは大きくしてボケの範囲を広くします。外側に伸ばすようにぼかすことで、おへその中心に向ってなだらかに暗くなる影にしています。

Point ぼかしムラの整え方

広い範囲を指先ぼかしブラシでぼかすときは、ぼかしムラを上手に整えることが大切です。例えば㉒のような場所がぼかしムラです。ハードブラシに切り替えて Alt を押すと押している間は［スポイト］ツールになるのでその状態で㉒の部分をクリックします。これで描画色が㉒の色（グレー）に切り替わります。レイヤーマスクの不透明度情報は黒から白の色で表現されているので、肌色ではなく黒と白の間の色がスポイトできるのです。ソフトブラシに切り替えてスポイトした色をふわっと塗ります。さらに付近の色をスポイトして重ねたり、指先ぼかしブラシに戻してぼかしたり、ソフトブラシで整えたりを繰り返すことで色をならしていきます。スポイトしてソフトブラシで塗る操作は、STEP 5のショートカットだとB Alt＋クリック X Eです。

㉑


マスク塗りのメリット レイヤーごとに色情報と範囲情報を維持したまま濃淡を調整できる

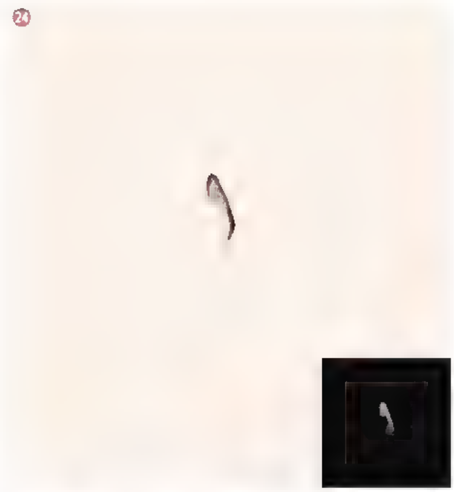
レイヤーマスクに［スポイト］ツールを使うと、白から黒までの色が拾えます。この色は不透明度の情報です。拾った色（不透明度）をそのままマスクに塗ることで、同じ見た目の色に塗ることが簡単にできます。マスク塗りでない場合、スポイトした色を塗り重ねると元あった色と混ざってしまって綺麗に塗れません。

彩色作業で一度塗った場所に修正を繰り返すとき、レイヤーごとに色情報と範囲情報を維持したまま塗ることができるので便利です（「塗りなおしや色調整が楽になる」、p.11）。

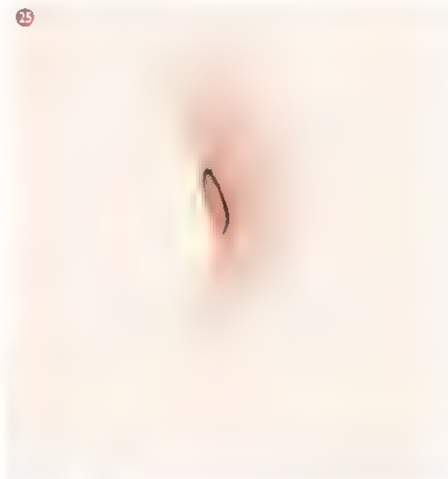
⑩「2影」に落ち影を描く

おへその内側に2影を入れます。基本的には奥まったところをより暗くする影です。「2影」レイヤーのレイヤーマスク㉓を選択して、線画の内側に沿って影を描きます㉔㉕。白を選んでハードブラシを使って硬めに描いてから、指先ぼかしブラシでぼかしたり、ソフトブラシで外側を消したりしてなじませます。おへその奥行きを表現するために、落ち影はおへその内側にのみ描きました。

㉓


㉔


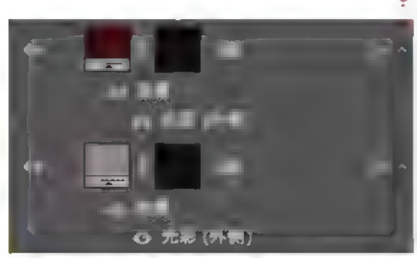
「2影」「線画」「ベース色」レイヤーのみ表示

㉕


全レイヤー表示

Point いつも使うレイヤースタイルも設定しておく

「2影」「3影」「HL」レイヤーには、レイヤースタイルが設定してあります。㉖をクリックすると確認できます。例えば「2影」「3影」レイヤーではレイヤースタイルの［光彩（外側）］を使って、不透明度が下がるほどオレンジ色が混ざるように設定しています。配色をまとめたレイヤーグループでは、ベタ塗りレイヤーだけでなくレイヤースタイルの設定もしておくと便利です。レイヤースタイルについては、p.21でも詳しく紹介します。

㉖


11 「3影」を描く

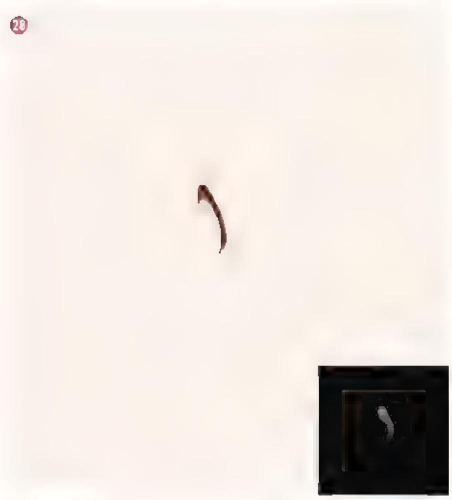
3影は非常に暗い影色なので、線画に沿って入れることで輪郭を暗くしたり、奥まった場所に入れて立体感をさらに増すといったことに使います。3影をうまく使うと、色を暗く引き締めることができます。

「3影」レイヤーのレイヤーマスク㉗を選択して、線画の外側に沿った影を入れます㉘㉙。白を選んでハードブラシを使って硬めに描き入れ、右側の光源を意識しながら、指先ぼかしブラシでぼかしたりソフトブラシで消すことで1影となだらかにつながる影にします。

㉗

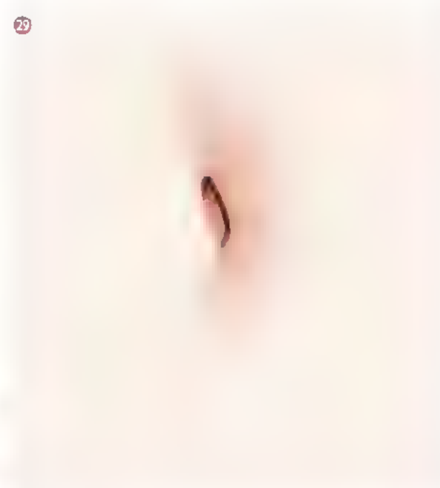


㉘



「3影」「線画」「ベース色」レイヤーのみ表示

㉙



全レイヤー表示

Column

CLIP STUDIO PAINTのレイヤーマスクは不透明度をスポイトできない

CLIP STUDIO PAINTにもベタ塗りレイヤーとレイヤーマスクの機能がありますが、STEP 9で紹介したような塗り方をするのは大変です。これは、現在のCLIP STUDIO PAINT（Ver.1.9.11）では、レイヤーマスクに対して［スポイト］ツールを使ってもベタ塗りレイヤーの色が拾われてしまうからです。CLIP STUDIO PAINTでは、レイヤーマスクの黒から白への不透明度の情報をスポイトすることはできませんが、不透明度のスポイトを利用しない基本的なマスク塗りは可能です。



1 CLIP STUDIO PAINTでベタ塗りレイヤーを作成し、レイヤーマスクを選択



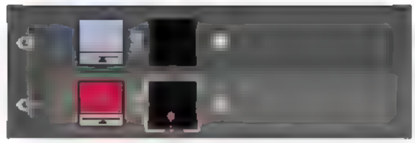
2 レイヤーマスクをスポイトする



3 不透明度（白）ではなく、ベタ塗りレイヤーの色が拾われてしまう

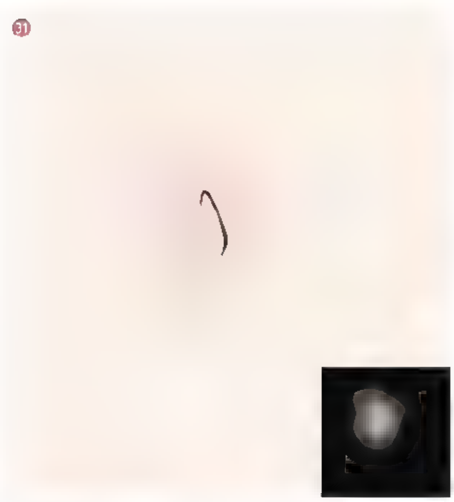
⑫ 赤を足す

肌のリアルな質感を表現するために、3影の上に赤を足します。「赤」レイヤーのレイヤーマスク㉚を選択して、おへそを中心に薄く入れます㉛㉜。ソフトブラシのブラシサイズを700pxぐらいに大きくして、白を選んでおへそを中心にぼわっと大きなぼかし円を描いています。



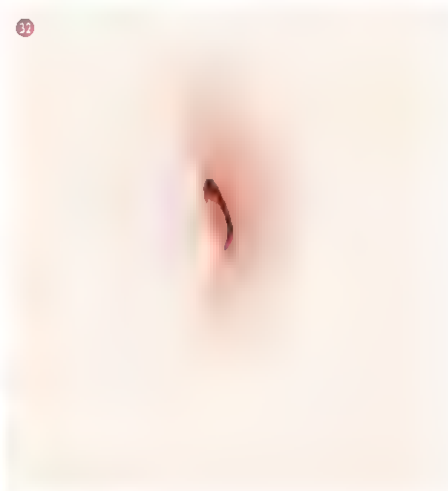
㉚

㉛



「赤」「線画」「ベース色」レイヤーのみ表示

㉜

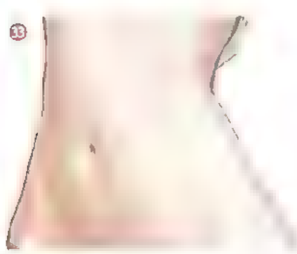


全レイヤー表示

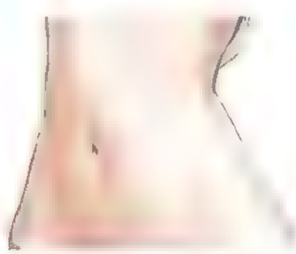
Point 赤と青で肌の質感を上げる

赤や青を足すと肌の生っぽさがぐんと上がります。
赤はおへそやわきなど血色をよくしたい場所や、ひじやひざなど骨張っている場所に限定して薄く入れます。青は肌に透き通る静脈のニュアンスを出す色です。オレンジの補色として考えて、1影の範囲が広い場所の内側に青を薄く入れると、青を入れていない場所の血色感を上げて見せることができます。今回のおへそでは青は必要ないと判断して入れていません。㉝はおなかに赤と青を追加した例です。このように青が多く入ると生々しさがかなり上がります。

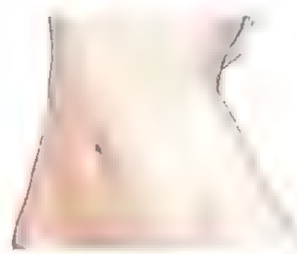
㉝



赤と青なし



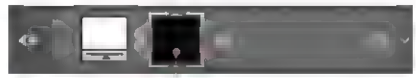
赤のみ追加



赤と青を追加（青の部分は強調表示）

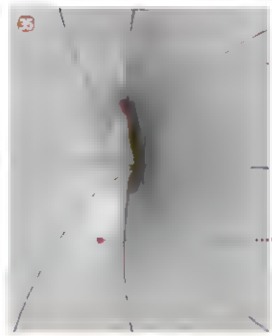
⑬ ハイライトを描く

最後に肌のつや感には必須のハイライト（HL）を描きます。**ハイライトは光があたる部分の最も高い位置や輪郭のキワに入れるのが基本です。**
「HL」レイヤーのレイヤーマスク㉞を選択して、おへそが大きくくぼむキワやおなかの一番高い位置にハイライトを入れます㉟㊱㊲。白を選んでハードブラシを使って硬めに描き入れてから、指先ぼかしブラシで光が光源の反対側に流れるようにぼかしています。光源が右側なので、影つけとは逆に右側をくっきりと残し、光源の逆の左側をぼかすようにします。
また「HL」レイヤーのレイヤースタイルでは光が単純な白にならず外に向かって黄色になるように設定してあります。



㉞

㉟

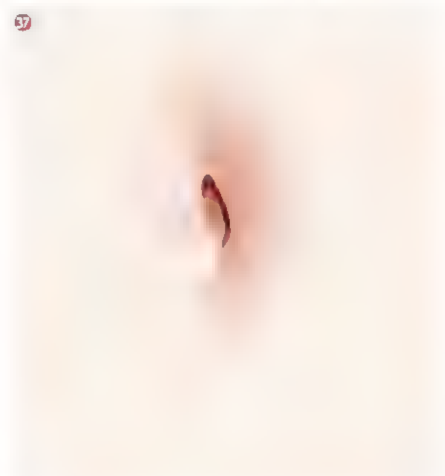


㊱



「HL」「線画」レイヤーのみをグレーの上に表示

㊲

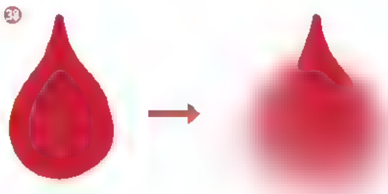


全レイヤー表示

Point 丸みを出すハイライト

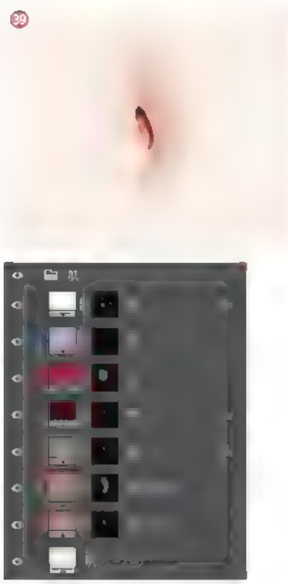
おなかの高くなっている部分のように**丸みのあるふくらみの頂点にハイライトを入れると、丸みを強調できます。**このときは㊳のようにハードブラシでくっきりとしずくの形を描いてから、しずくの下半分の輪郭を指先ぼかしブラシでぼかすと下地の色とハイライトがなじみやすいです。

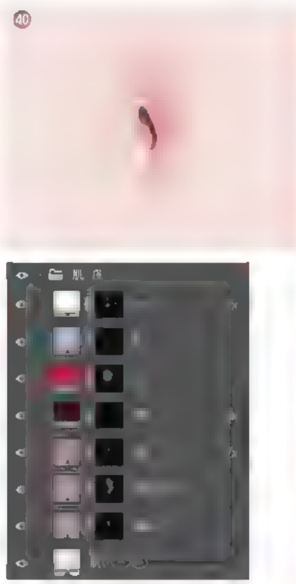
㊳

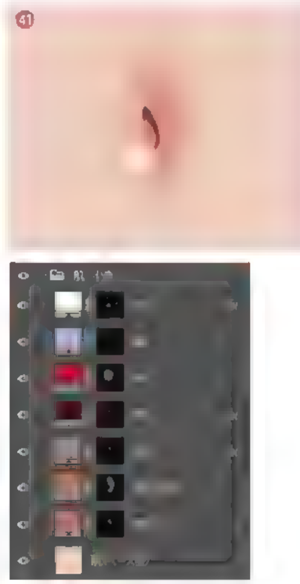


14 肌の色を微調整する

塗り終わったら必要に応じて配色を微調整することもできます39 40 41。自分の好みの肌色を探してみてもよいでしょう。

39

元の色

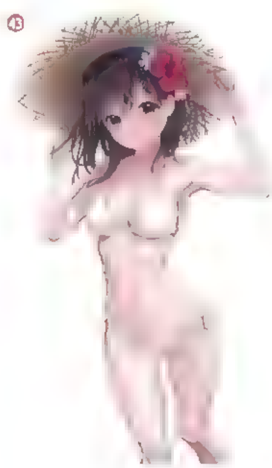
40

夜光源下の肌に

41

小麦色の肌に

マスク塗りのメリット 気軽に配色を変えられる

1色1レイヤーで塗っているため、色調補正を使わず自由に直接色を変えることができます。また、ベタ塗りレイヤーはキャンバス上で色をプレビューしながら直感的に変更可能です。例えば、普段のパレットで塗ったキャラクター42を夜のシーンで使うとき、背景の色味に合わせてベタ塗りレイヤーの色を変えれば夜っぽい肌色に調整することは簡単です43。さらには、黒髪を金髪に変えたり白い水着を黒に変える44といったこともお手軽なのです。

42


43


44


Column

肌配色のレイヤーグループ（パレット）

本章で利用した肌配色のレイヤーグループ（パレット）A の詳細をまとめます（「ダウンロード特典」、p.142）。下のレイヤーから順番に解説します。使い方はp.12も参考にしてください。

A



- **肌（ベース色）：#fef0e5**

肌の下地となる色のレイヤーです。この色が一番下になるのでレイヤーマスクはありません。

- **1影（キワ）、1影（全体）：#e28168**

基本となる影のレイヤーです。ほとんどの影はこの色で塗ります。必ず暗くなる部分を「1影（キワ）」レイヤーに塗り、そのあとで「1影（全体）」レイヤーにライティングを意識して広めに影を塗りながら影全体の形を調整していきます。「1影（全体）」レイヤーの不透明度を70～80%に下げてまるごと微調整することもあります。

- **2影：#a78586**

1影より濃くしたい場所、主に落ち影に使用します。レイヤースタイルの［光彩（外側）］を使って、不透明度が下がるほどオレンジ色（1影に近い色）が混ざるように設定しています B。

- **3影：#530000**

光のあたらない暗い場所などを引き締めるために使います。濃いワインレッドのようなかなり暗めの色です。2影と同じレイヤースタイルをこちらにも使っています。

- **赤：#ff0012**

おへそやわきなど血色をよくしたい場所や、ひじやひざなど骨張っている場所に限定して使います。薄く入れることがポイントです。

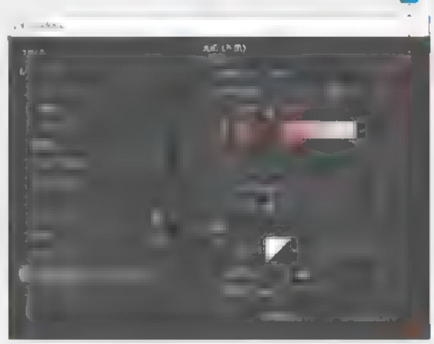
- **青：#a6b4fb**

肌の透明感を上げるために使います。オレンジの補色として考えて、青を1影の範囲が広い場所の内側に部分的に薄く入れると、青を入れていない場所の血色感を高めることができます。

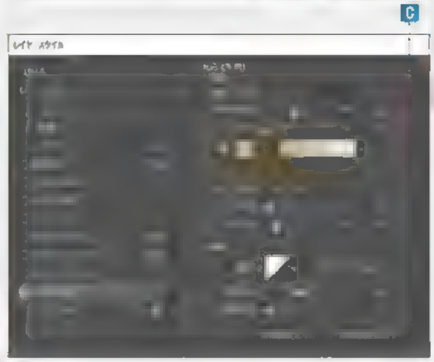
- **HL：#ffffff**

ハイライトに使います。色は白ですが、レイヤースタイルの［光彩（外側）］を使って不透明度が下がるほど黄色が混ざるように設定し、さらに［描画モード：オーバーレイ］にすることで輝かせています C。

B

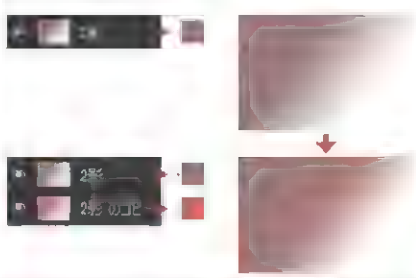


C



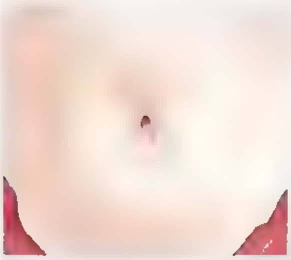
［光彩（外側）］が使えないペイントソフトの場合

レイヤースタイルの［光彩（外側）］は塗った範囲の外側に別の色を自動でのせる機能です。塗り終わった後にそのレイヤーを複製し、別の色で塗りつぶして重ねることで、同じような結果を得られます。

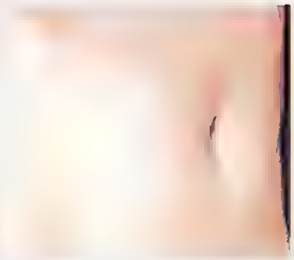


Column

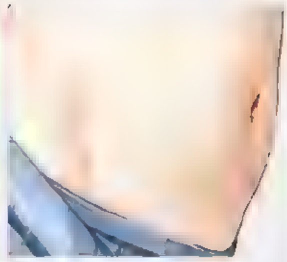
おへそ作例集



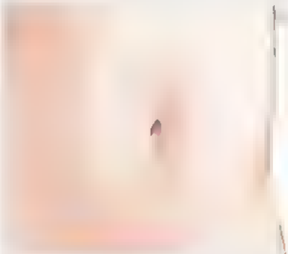
正面からのオーソドックスなおへそ。腹筋の縦線なしでおへそ上に影を入れた小ぶりな感じがお気に入りです。



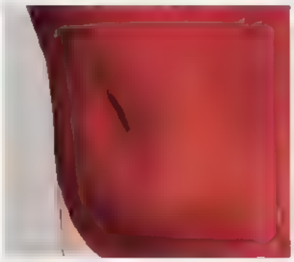
縦にのびたおへそ。正中線で深めに段差をつけたので、ボリュ ムのあるおなかになっています。



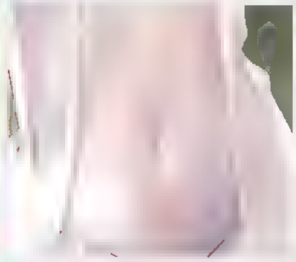
横から見たおなか。控え目にぽっこりとおなかのふくらみが感じられるラインが描けました。



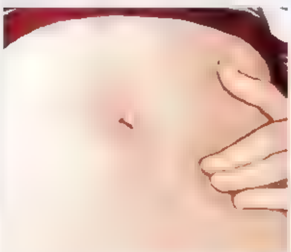
ナナメからのオーソドックスなおへそ。おへそ周りの影を控え目に、赤みでおなかの ュアンスを出しています。



薄手のインナー越しのおへそ。実際はここまで凹凸がくっきり出ることはありませんが服越しの表情も面白いです。



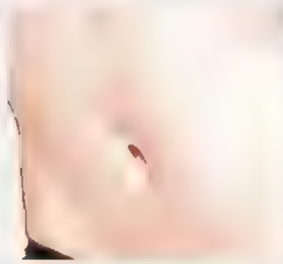
濡れたバスタオル越しのおへそ。西洋彫刻のイメージで、肌に張り付く部分とシワが浮く部分を描き分けました。



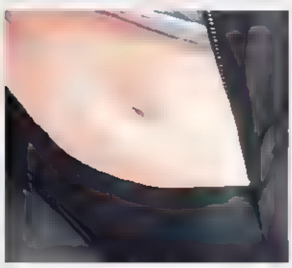
下から見たおへそ。脂肪を感じられるようもっちりとしたおなかを意識してハイライトを入れています。



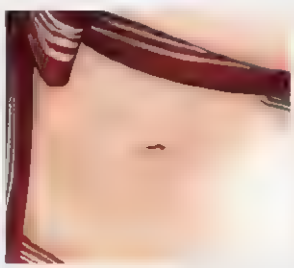
下から見たおへそ その2。スリムなイメージで、おなかの丸みよりおへその凹凸をくっきり描くようにしています。



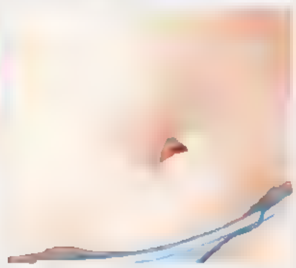
ナナメからの下向きおへそ。おなかが下向きなので大部分を影にしつつ、おへそ左下の明るい部分が目立つように。



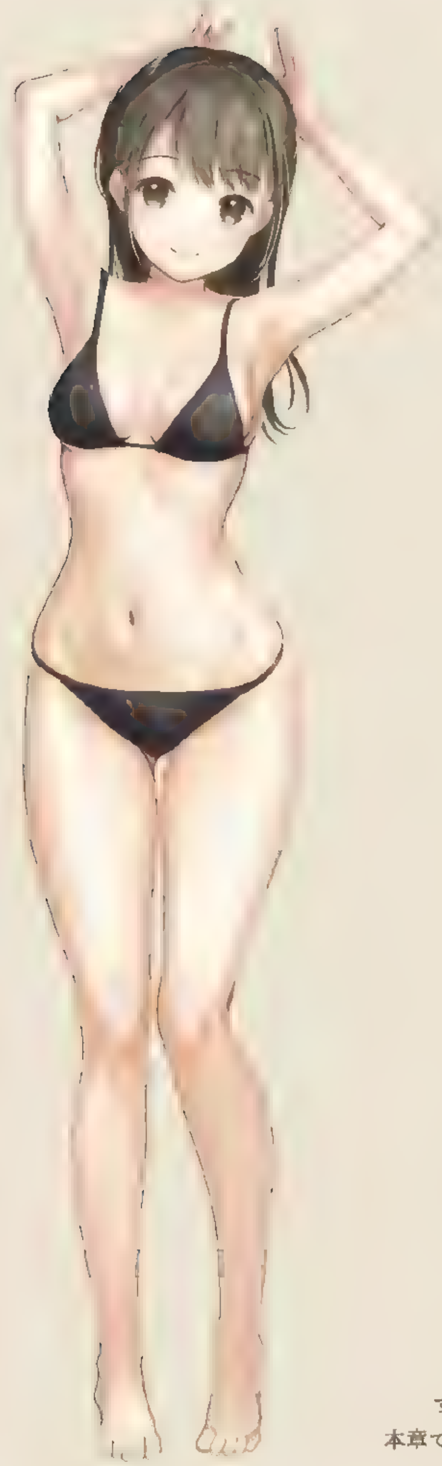
上から見たおへそ。おなかのボリュームは控えめで、おへそ上の皮膚がつっぱる表情で横につぶれた雰囲気を。



上から見たおへそ その2。おなかの脂肪多めのイメージで、凹凸は控えめに、横にのびたおへそにしています。



水に濡れたおへそ。おなかのハイライトをテカり強めに点々と入れることで、濡れて光っているようにしています。



Chapter

2

キャラの描き方

mignonがいつもどのような手順で
キャラクターイラストを描いているか、
ラフから仕上げまでの工程を紹介します。
各工程ごとに大切にしている考え方や
すぐに役立つ基本テクニックを取り上げました。
本章ではmignonのキャラ描きの全体像がつかめます。

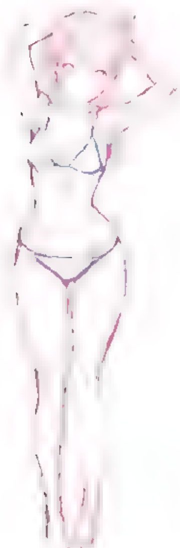
01 大ラフ

アイデアを探る最初の一歩

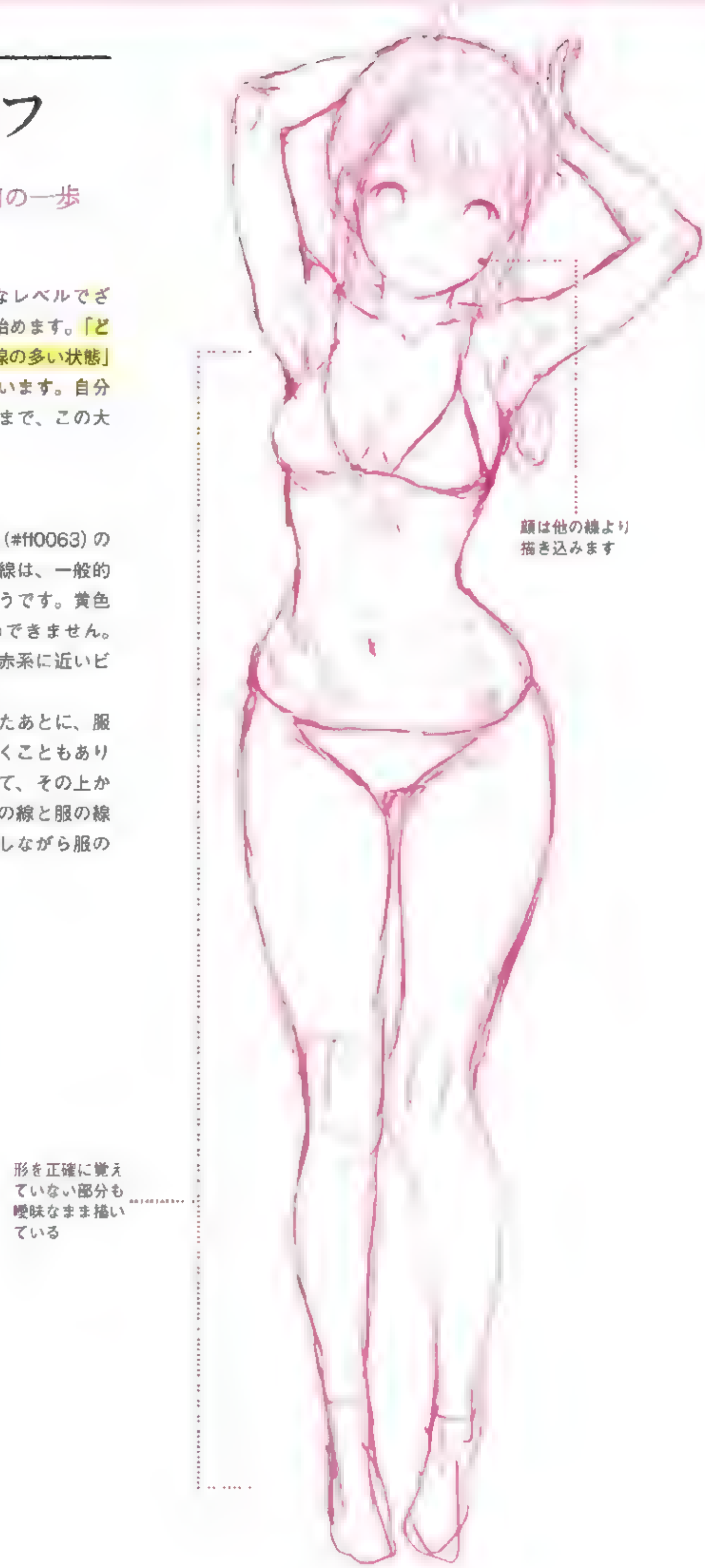
自分にしかわからないようなレベルでざざっと描きなぐるところから始めます。「どの線が正解かわからない迷い線の多い状態」です。これを大ラフと呼んでいます。自分でいけると思う構図ができるまで、この大ラフを何個も描きます。

Point ラフ線の色

ラフはいつも白地にピンク色（#ff0063）の線で描いています。下描きの線は、一般的には赤か青を使う人が多いようです。黄色や緑は見づらいのでおすすめできません。ピンクが好きという理由から赤系に近いビビッドピンクを使っています。
素体のアタリをピンクで描いたあとに、服のアタリを青で描き足していくこともあります。まずピンクで裸を描いて、その上から青で服を着せていけば、裸の線と服の線を混同せずに、裸の線を参照しながら服の線を描くことができます。



水着のアタリを青で描いた例



02 ラフ

迷い線を減らしつつディテールアップ

構図が決まったら大ラフを整えて、線画を描くためのラフ＝下描きを作ります。
「資料（この絵の場合は大量の裸写真）を参照して正しい形になおす」「迷い線が多い部分を一本の線に整理する」工程です。線画を描くときに、そのまま線をなぞれるように整えていきます。

Point 線画としての状態を固める

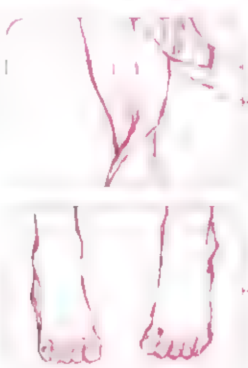
手はどんな形なのか、髪はどんな房流れなのか、水着はどんなデザインでどういう構造なのか、などディテールを固めていきます。「線画としての状態（物体の形）」を決めることを目指します。
手足の指を描き込んで細部の形を詰めたり、腕を細く修正し頭部を小さくするといったように不自然な部分をなおしたりして、全体のバランスを整えています。さらに、大ラフの段階では固まっていなかった服のデザインもここで決めています。

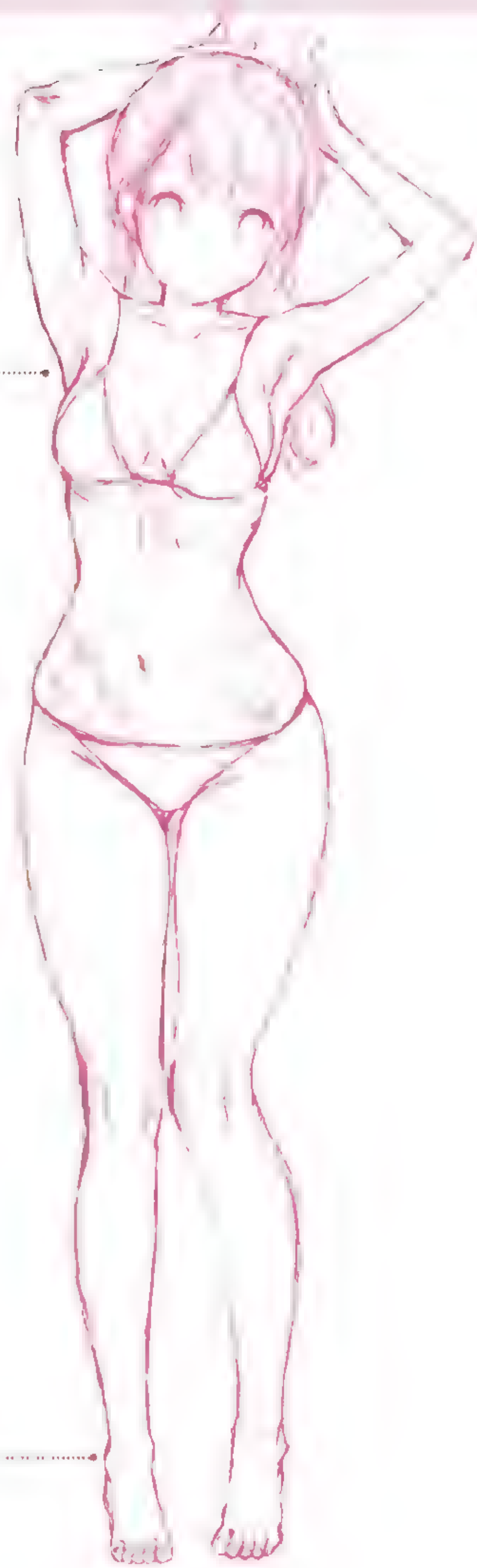
Memo

塗りの指針も描いておく

関節の位置など、塗りの指針もラフで描いて残しておきます。塗りのときにアタリとして使用できるので便利です。

足指やわきなど、ざっくりとしたかたまりで捉えていたパーツも描き込んでいる





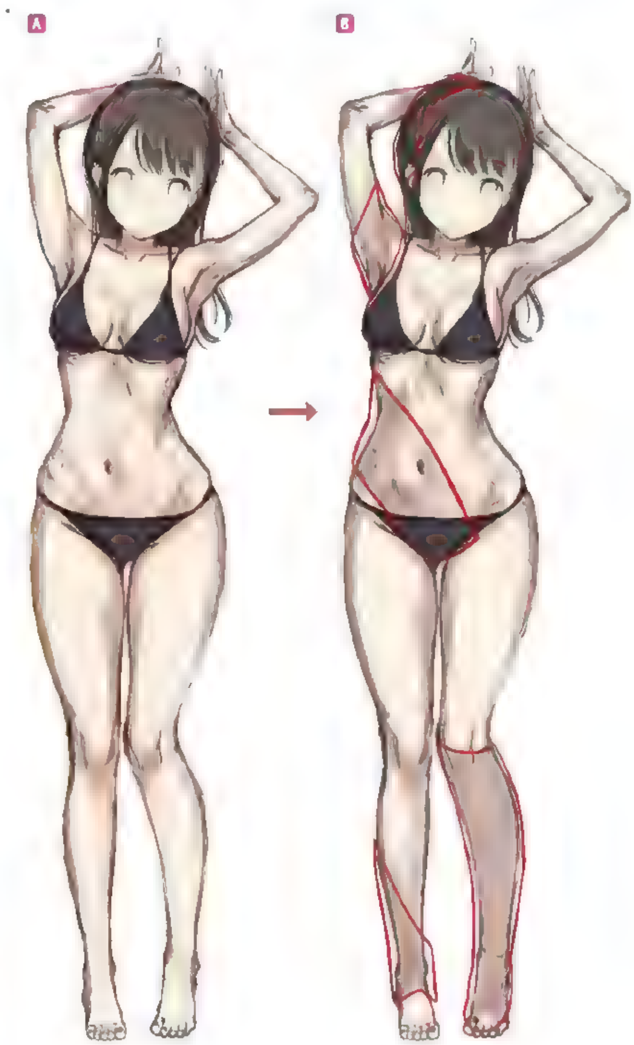
03 カラーラフ

絵のイメージを決める最も大切な工程

絵の完成イメージを固めるために、ラフに色をのせてカラーラフにします。色味とライティングを決めるのが主な目的です。逆光なのか順光なのか、昼なのか夕方なのか、光源の位置を考えながらベースの色と影の位置を決めていきます。ここで絵の仕上がりをかっちり固めます。特に背景込みのイラストの場合は、この段階で色味やライティングなど完成状態が想像できるレベルまで固めます。

Point 大胆に影をつける

まずは光源を厳密には意識せず、正面（カメラ位置）から光をあてた想定で「体の手前側を明るく、奥まっているほうを暗く」するように影をつけていきます。するとAのような影になります。Aでもパーツごとの立体感は表現できていますが絵全体のメリハリが弱いです。そこでさらに「体の奥に向かう部分を暗くする」ということを意識して、Bの赤線で囲った部分に大きく影をのせています。このように、パーツごとに影を入れるだけではなく、必ず絵全体で大胆に影で塗りつぶす範囲を作るようにします。どうしても嘘をついた影つけになりがちですがなるべく不自然でないよう、意味を持たせられる範囲に影を入れるようにします。ライティングはChapter 3の「01 ライティングの基本」（p.42）でもしっかり解説します。




頭部は、体の影方向に合わせて向かって左側に大きめに影を置く
胴の部分は向かって左側が奥に傾いているため、右側を明るくして左側に影をつけている
このあたりの腰骨～太ももへ明るく光が入るイメージをふくらませておく
右足（向かって左側）はまっすぐ立っているので、上から下に向かってゆるやかにグラデーションで暗くなるようにしている
左足（向かって右側）はかかとを上げひざを曲げているので、奥まっていくようにひざから下を影にしている

04 線画

キャラクターの線を描き起こす

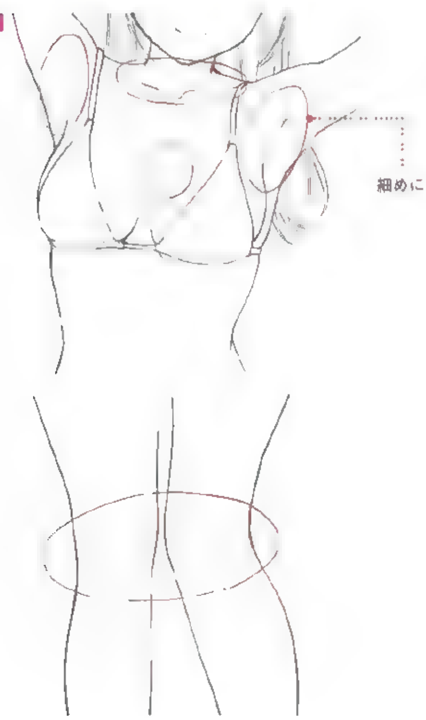
カラーラフを元にペン入れをします。カラーラフの上に新規レイヤーを作って線画を描きます。

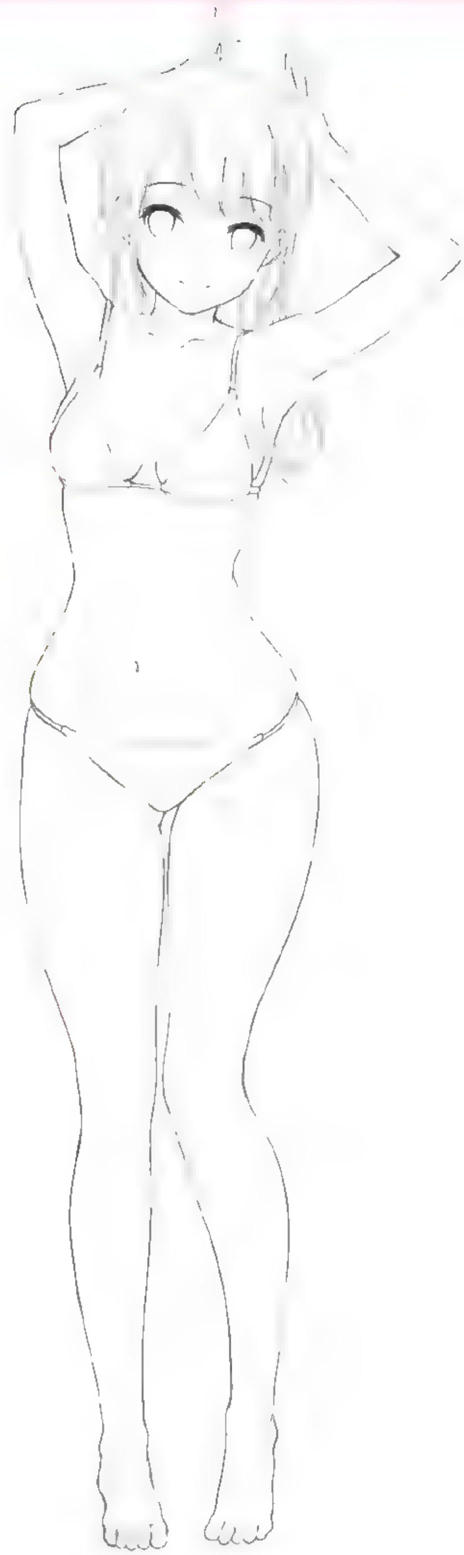
Point シワやくぼみの線は細く描く

輪郭の線は少し太めに描き、シワやくぼみなどを表現する内側の線は細めに描きます A 。

内側の線は塗りの途中でかなり色を薄くすることが多く、最終的には線を消して塗りだけで凹凸を表現することもあります。どの程度残すかは最後まで進んでみないと決まらないことがほとんどです。そこで塗りの手がかりとしつつも、塗りと同化させやすいように細い線で描いています。

A





05 下塗り

塗りの土台作り

カラーラフを元にパーツごとにレイヤーグループに分けます。パーツごとに範囲を取って、各パーツのレイヤーグループのマスクを白で塗りつぶすことで下塗りをしていきます。

Point レイヤーグループの分け方

パレット（べた塗りレイヤーをひとまとめにしたレイヤーグループ、p.21）を読み込んで、レイヤーグループのレイヤーマスクに塗る範囲を切り出していきます。ここでは「髪」「水着」「肌」などのレイヤーグループに分けています。
美少女ゲームのイラストでは「はみ出し厳禁」なことが多いので、私の場合はいつもすべて［ペン］ツールを使ってパスでパーツ範囲を取り、塗りつぶして下塗りしています。



最後まで描き上げたときのレイヤー構造。このようにパーツごとにレイヤーグループをまとめていく



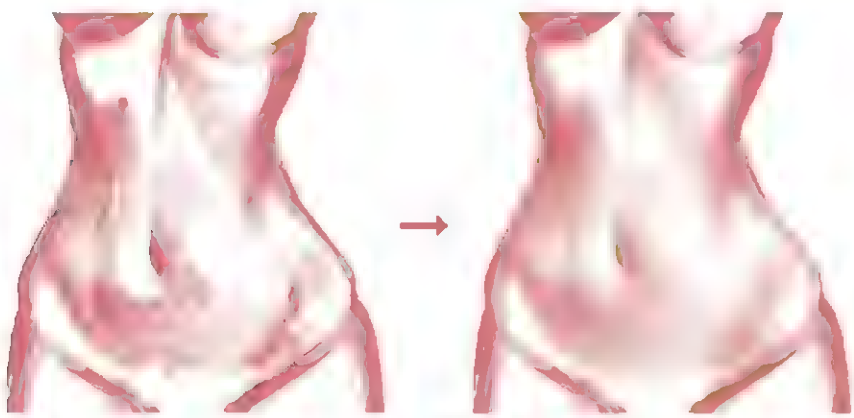
06 1影

基本の影つけ

下塗りが終わって顔を描いたら、各パーツのレイヤーグループの「1影」レイヤーに影を描き込んでいきます。顔や髪の塗りは、この章の最後でまとめて解説します。ここからは身体の塗りに注目してください。

Point カラーラフのタッチを利用する

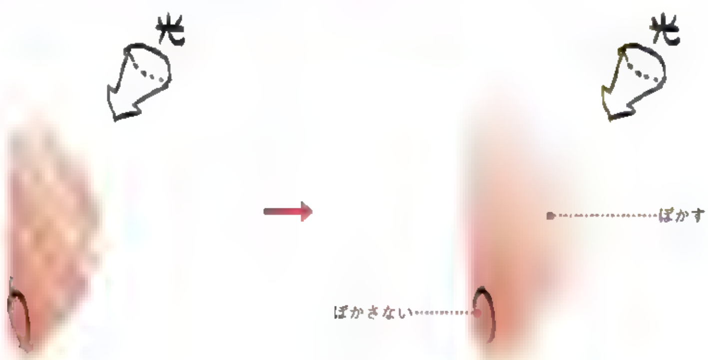
1影を描き込んでいくときは、カラーラフに描いた影のタッチを利用します。カラーラフの影部分をコピーしてのせ、それをぼかしたりしながらムラを綺麗に整えていきます（ちなみに髪はラフのタッチを使わずに描くことが多いです）。



ラフのタッチ　　ぼかして整える

Point 光源側をぼかして光源の反対側はぼかさない

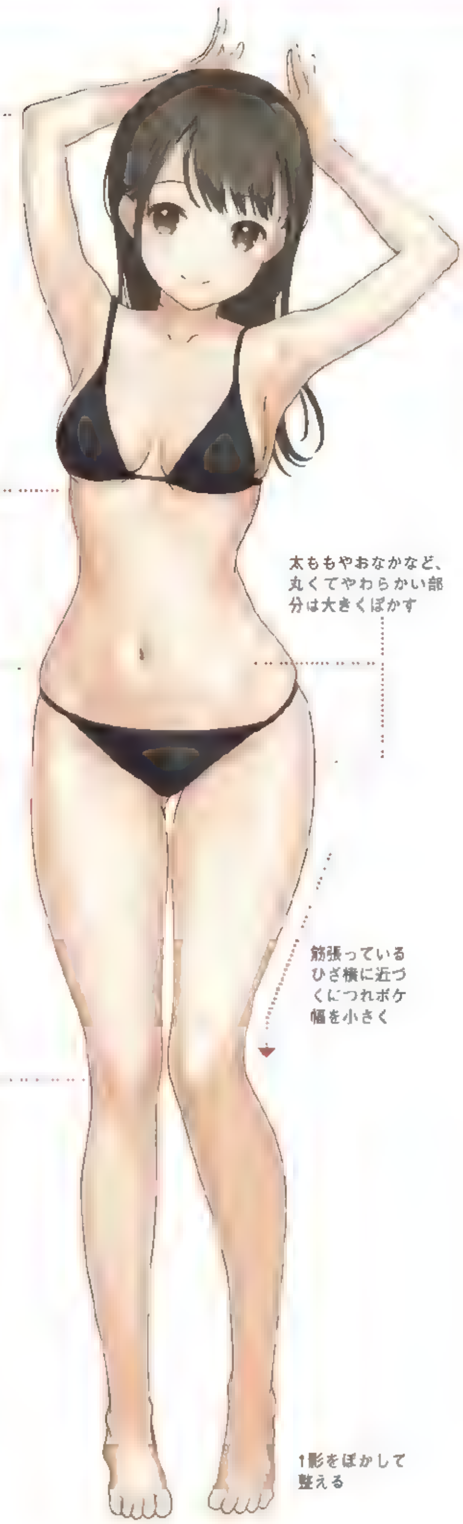
光源を意識してぼかす場所とぼかさない場所を決めると立体感のある影にできます。例えば光源が右上のときは、影の左下側はくっきりめに残し、右上側をぼかすようにします。



おへそ部分のカラーラフ



1影にカラーラフの
タッチをのせる



1影をぼかして
整える

07 2影、3影、ハイライト

立体感や質感を磨き上げる

各パーツのレイヤーグループの「2影」「3影」レイヤーに2影と3影を、「HL」レイヤーにハイライトを描き込んでいきます。
1影だけでは立体感を表現しきれていない部分に2影・3影を足しています。さらに赤や青を足したりハイライトを足すことで生っぽさやつや感を上げています。

Point 1影だけでは立体感が表現しきれていない場所に2影、3影を足す

「おへその中、わき、鼠径部のような光のあたりづらい奥まった場所」「胸の下や首の下」「服との接地部分などの落ち影」「身体の輪郭」は、より暗く塗り込むことで奥行きが出ます。

Point 肌に赤や青の色味を足す

肌に影だけではなく色味を足すことで、質感を上げます（「赤と青で肌の質感を上げる」、p.18）。肌パーツのレイヤーグループの「赤」「青」レイヤーを使って、赤みや青みを足しています。

Point 目立たせたい場所にハイライトを入れる

ハイライトは、高く盛り上がっている部分の頂点に入れるとおさまりがよいです。例えばおなかの丸みの中心、ひざ頭、腰骨など骨ばっている部分などです。**ハイライトを入れた場所は目立ちやすいので、視線を集めたい場所に入れる**とよいでしょう。私の場合はおへそやおなか周りに意識的に入れるようにしています（逆にあまり視線を集めたくない場所には入れないほうがよいです）。



2影を入れた部分を強調



3影を入れた部分を強調



赤と青を入れた部分を強調



ハイライトを入れた部分を強調



「2影」「3影」「赤」「青」追加



「ハイライト」追加

08 色トレス

線画に色をつけてなじませる

線画に色をつけてなじませます。この作業を「色トレス」と呼びます。これによって線画と塗りの一体感が増します。



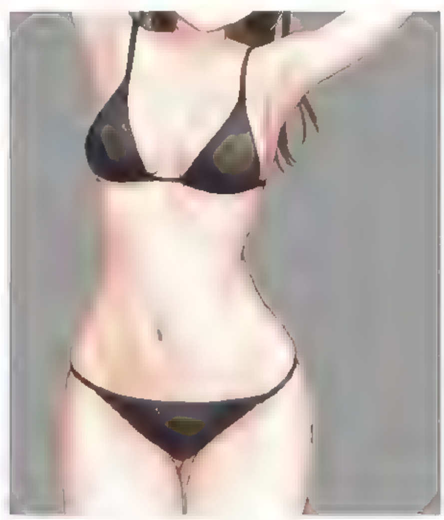
1 線画を非表示にして塗りのレイヤーだけをすべて結合したレイヤーを新規に作ります(ここでは背景がないので塗り全体の色に近い肌の色を背景にしています)



2 作ったレイヤーにメニュー[フィルター]→[ぼかし]→[ぼかし(ガウス)]を使って、ぼんやりぼやけて見える程度にぼかします。



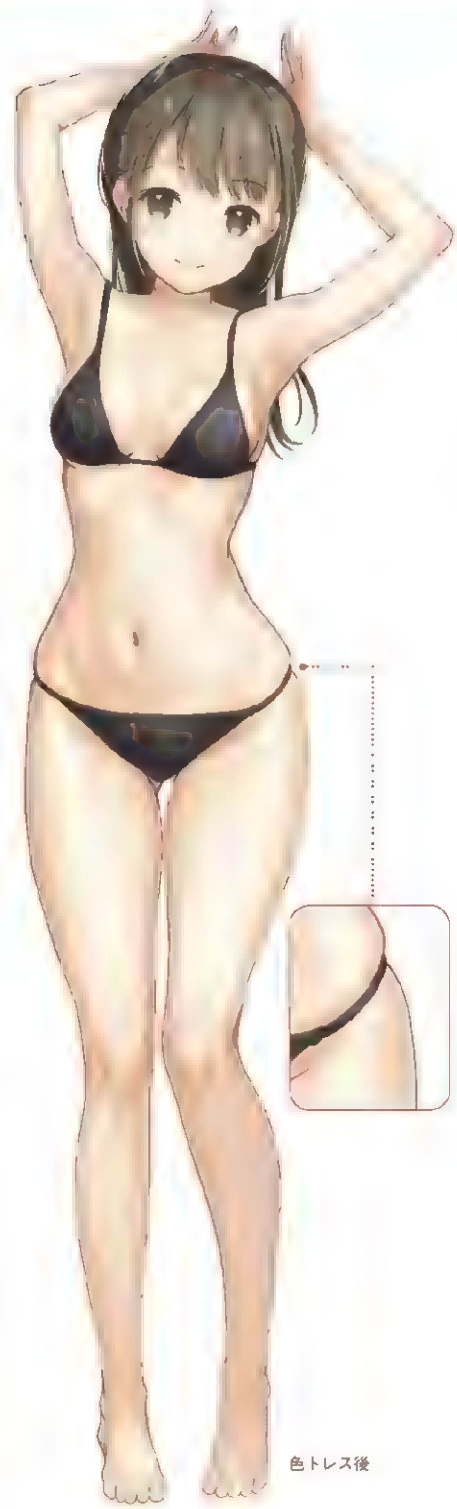
3 線画の上にぼかしたレイヤーを移動して右クリックのメニューで[クリッピングマスクを作成]を選んで線画にクリッピングし、レイヤーを[描画モード：ハードライト][不透明度：50～70%]に設定します。



4 不自然な部分がある場合はブラシで調整して完成です。



色トレス前



色トレス後

09 効果

印象を整える仕上げ作業

最後にキャラクター全体の色味を整えたり、背景がある場合はなじむよう色調整をしたりして仕上げます。この作業のことを美少女ゲーム業界では「効果」と呼んでいます。キャラのみにかける効果を「キャラ効果」、背景と合わせて全体にかける効果を「全体効果」とも言います。キャラ効果は、キャラクター全体の選択範囲をレイヤーマスクにしたレイヤーグループを作り、そのグループの中のレイヤーに描き込んで管理します。

Point 逆光のリムライトを追加する

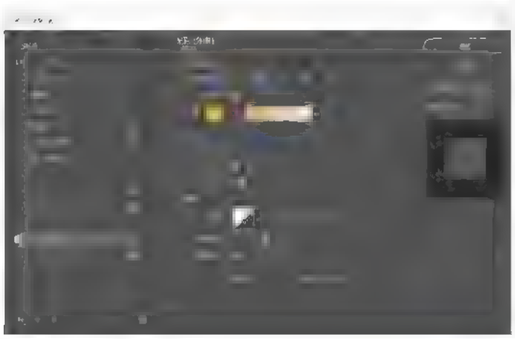
ここではキャラ効果として、キャラクターの輪郭に逆光のリムライトを想定したハイライトを加えています。リムライトは輪郭部分を浮き上がらせるライトです（詳しくはp.44）。

A はハイライト以外を暗くした画像です。キャラ輪郭の上側と右側を中心にハイライトを入れています。均一な太さで入れると立体感がなくなるので注意して、立体的な形も意識しながら描き込んでいます。

白のベタ塗りレイヤーにはレイヤースタイルの［光彩（外側）］を設定して、［描画モード：オーバーレイ］にしつつ不透明度が低いときに濃い黄色が混ざるようにしています（ちなみに光の表現というと描画モードに「覆い焼き」を使うことも多いですが、線画部分を白く飛ばすのが難しいため使っていません）。







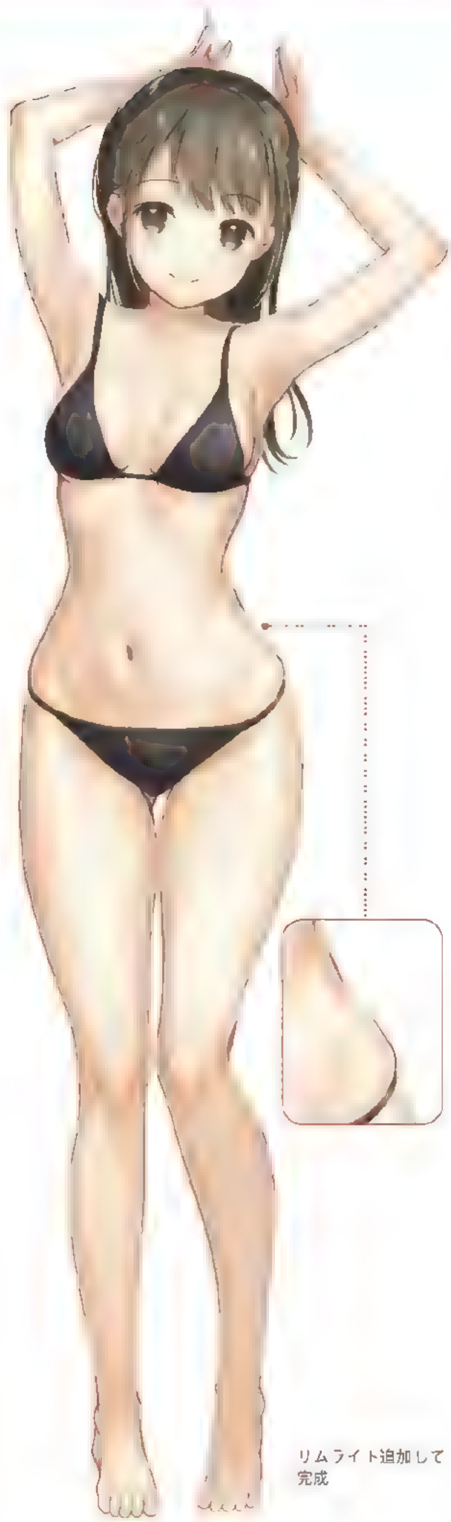
Memo

背景効果と全体効果

背景がある絵の場合、背景にのみにかける効果として背景効果というレイヤーグループを作り、色味をまとめて調整します。さらに、全体効果として全レイヤーの一番上にグループを作り、キャラが浮いていたらキャラを背景になじませたり、逆にキャラが背景に負けていたら背景よりもキャラが目立つように色味を変えたりといった調整もします。



効果追加前



リムライト追加して
完成

10 顔と髪の塗り方

顔が描かれているほうがやる気がでます。下塗りをしたあと真っ先に顔を描き込んでそれから全体を塗り始めることが多いので、顔と髪の塗りはここでまとめて紹介します。

顔の塗り方

顔の中でも特にキャラクターの印象を左右する目と口の塗り方や、頬の表現などを解説します。



1 顔の線画は黒ではなく暗い灰紫色にして雰囲気をやわらかくします。



2 瞳をベた塗りにして輪郭をぼかします。瞳の輪郭の線画は消します。



3 薄い黒で、輪郭の縁と瞳孔を描きます。瞳の上半分をブラシムラを残しつつ塗ります。



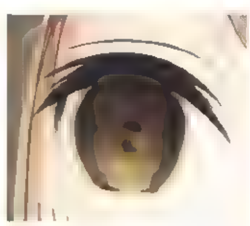
4 同じ薄い黒で、上から下へグラデーションで暗くなるようにします。



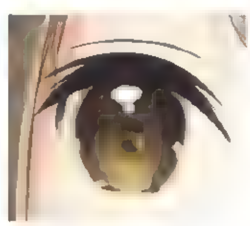
5 下部分に半円の光を描き、半円の上側を薄く消します。光の色は瞳のベース色より明るくして色相はずらすとよいです（ベース色が赤茶色なら光は黄色などにします）。さらに半円の横にしずく型の光を、瞳孔のそばに丸い光を足したりもしています。



6 さらに明るい色で瞳の光彩を点々と加えます。



7 描画モードを「ハードライト」か「オーバーレイ」にしたレイヤーで、瞳下部分に明るい色（黄色）をソフトブラシでふんわりと加えます。



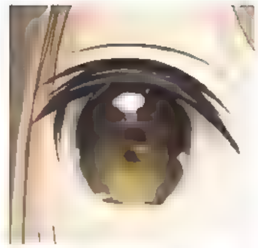
8 ハイライトをくっきりめに加えます。瞳の上あたりに大きく、瞳の輪郭左右や下まつげ付近に小さく入れます。ハイライトの大きさや位置でかなり表情が変わるので、バランスを見つつ場合によってはドット単位で調整します。



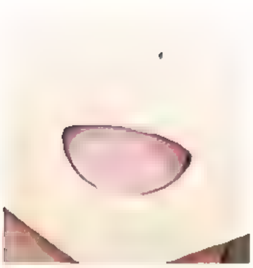
9 ハイライトをクリッピングして一部を色変えし、黒目は完成です。



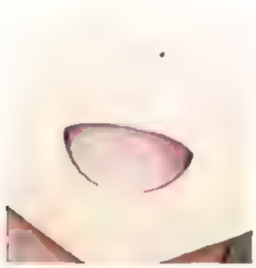
10 灰色で白目を描きます。輪郭はわからない程度までぼかします。



11 線画より薄い色で線画の内側にまつげの線を描きます。暖色か髪の色に寄せた色がおすすめです。



12 口の中を塗ります。影はくっきりと小さめに入れます。



13 ベース色の範囲が広いので、口中の下のほうに肌色を薄くグラデーションになるように入れて色の変化を出します。



14 唇を描きます。口の周りに肌色を足して口の厚みを出し、下唇をふんわり赤く塗ってその上にハイライトを足します。



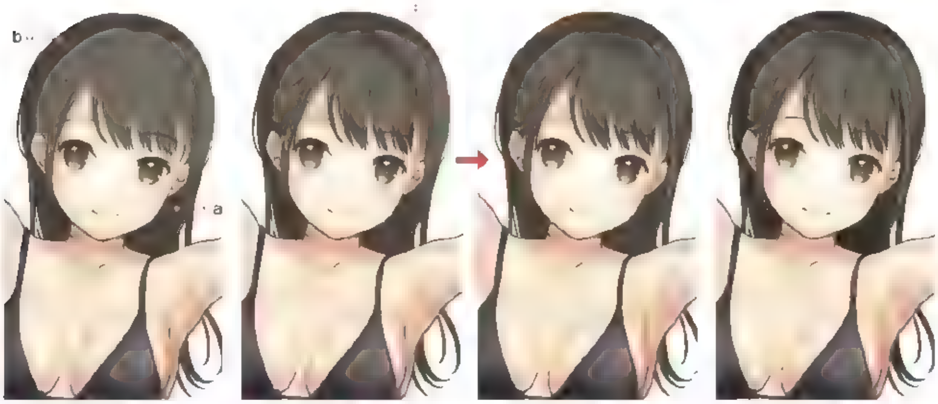
15 頬に赤みを追加します。まつげ付近にも肌色影を追加しました。



16 線画にも色を加えて完成です。目尻、目頭、下まつげ、二重まぶた、口などの線を赤茶色に変えて明るくします。頬の線はピンク色にして頬の赤みになじませます。

髪の塗り方

髪を塗るときの流れを簡単に紹介します。髪の構造はChapter 3「09　髪」(p.66)にまとめています。



1 後髪(裏)部分を1影で塗りつぶします(a)。後髪(表)～横髪境目付近に光源を意識しながら頭部に対しての影を大げさにくっきりめに入れます(b)。

2 1影の毛束を 1 以外の範囲に同じか少し薄めに描き込みます。荒くざっと描いてから、それをさらに細かく足したり削ったりぼかしたりして整えます。光源は意識せずほぼ正面中央を明るく、上下や頭頂部を暗くするようにします。

3 2影(より濃い影)で毛束を 1 の範囲中心に描き込みます。



4 前髪の中央部分(2 で明るく残した部分)に少し明るい色を加えます(この工程は描き込みがうるさくなりそうな場合は省略することもあります)。

5 小さめにくっきりとハイライト1を描きます(頭部の楕円の形を意識しながら)。少し下に垂れた線で輪のように入れます。同じように頭頂部生え際にもハイライト2を加えます(色を変えると区別できてよいです)。

6 肌にかかる部分に肌色を足したり、毛先を明るくしたり前髪中央部分を明るくしたりと色調整をして完成。



Chapter

3

肌塗りのこだわり

mignonの人体の見方とデフォルメの仕方を紹介します。
体のランドマークになる部分や
影になりやすい部分をどのように捉えて、
どのように塗っているかを取り上げます。
また、ライティングの基本や
色の選び方など肌だけに限らない
塗りに関するこだわりについても語っています。
ちなみに、本章のガイド線は
「皮膚上に表れる形」を優先しており、
実際の骨・筋肉・脂肪の形とは異なります。
より深く正しく知りたい方は
美術解剖学の本を参照してください。

01 ライティングの基本

キャラクターに影を描くときにライティングをどのように考えているかを紹介します。影と光の表現として、影(シェード)、落ち影(シャドウ)、リムライト、環境光を組み合わせています。これらをどのような順番で検討してどのように使い分けているかをまとめます。

1 キャラの見映えからラフ影(シェード)を描く

光源のことを最初に気にするのはラフのときです。まず悩むのは「光源をどこに置くか」でしょうか。
背景演出込みで魅せたいイラストのときは舞台に合わせて光源を設定します。しかしキャラクターがメインのイラストの場合は、キャラクターのポーズに合った見栄えのよい影を描いてみて、その影から逆算して光源の位置を決めるほうが多いです。身体の一番目立つ部分(例えば胴体)の傾きに合わせて、奥にあるほうを暗く、手前を明るく、というように影を入れていきます❶。するとメイン光源が右か左かが自然と決まってくるので、細部のラフ影を詰めていきます。

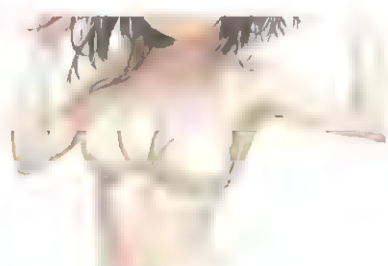
❶



2 必ず暗くなる場所に影(シェード)を描く

彩色のときは「必ず暗くなる場所」だけを塗ることから始めます。必ず暗くなる場所とは、パーツのキワや奥まった部分のことです。ここを塗るときはSTEP 1で考えた光源ではなく「正面付近のカメラから光をあてたときに必ず暗くなる場所」と考えてシンプルに塗ったほうが悩まずに済みます❷。

❷



影を入れた場所を緑で強調

Point 物体のベースの形を表現する影(シェード)

光源にかかわらず、カメラ側からの光によってできるベースの影を描いておかないとパーツごとの表面の凹凸をしっかり表現できません。そのための影が「物体の形を表現するベースの影(シェード)」です❸。❷で塗った「必ず暗くなる場所の影」とはこのベースの影のことです。またこの影を先に描いておくと、STEP 3で広い影を塗るときに試行錯誤がしやすくなります。Chapter 1で「1影(キワ)」レイヤーに描いていた「必ず影になる部分」(p.14)にあたります。

❸



3 光源を気にして広い影(シェード)を描く

「必ず暗くなる場所の影」を塗ったら、ラフのときに決まったメイン光源をふまえ、ラフ影のタッチを利用して広い影を塗ります❹。こちらも1影として同じ影色で塗ります。一番試行錯誤する部分で、何度も塗ったり消したりを繰り返します。

Point メイン光源によって物体に表れる影(シェード)

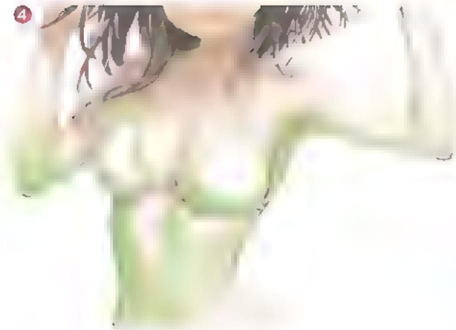
メイン光源の光が物体にあたると、光源の角度と物体表面の凹凸によって様々な形の影が現れます。この影が「メイン光源によって物体に表れる影(シェード)」です❺。物体の立体感を表現するメインとなる影で、❹で塗った広い影はこれです。STEP1でも説明しましたがキャラ塗りでは最初は光源を厳密には意識せず、体の手前側を明るく、奥まっているほうを暗くを基本に影を入れます。また、体の傾きに合わせて、体が向かって左向きなら左側に影を入れます。影を入れた位置によって光源が決まり、左側&下側に入れた場合は、右上がメイン光源になります。広く大きく描くことが多い影で、パーツごとの影だけでなく体全体を見て大胆に塗りつぶすことを意識します。Chapter 1で「1影(全体)」レイヤーに描いていた「外側の1影」(p.14)にあたります。

4 落ち影(シャドウ)を描く

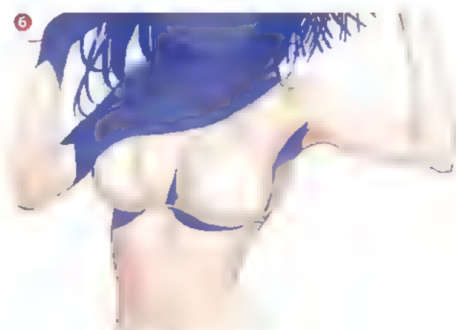
物体が光源からの光を遮ることで、その先にある物体に影を落とします。例えば、かぶっている帽子から顔に落ちる影、振り上げた腕から体に落ちる影などです❻。STEP3と同様にラフで決めた光源に合わせた影を描きます。

Point 物体から物体に落ちる影(シャドウ)

物体から物体に落ちる影が「落ち影(シャドウ)」です❼。落ち影の向きはメイン光源の向きに合わせて決めます。メリハリにもなるので、くっきりと濃い色で入れます。また物体から遠ざかるほど輪郭がぼけるのも特徴です。

❹

影を入れた場所を緑で強調

❺

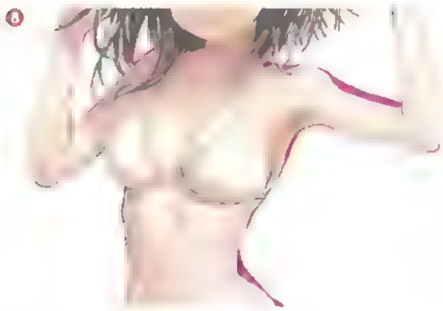

❻

影を入れた場所を青で強調

❼


⑤ リムライトを描く

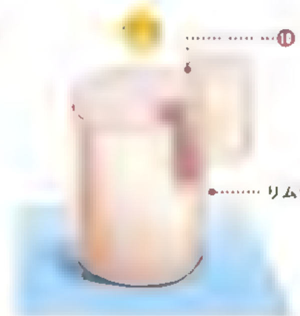
リムライトとは、被写体の輪郭部分を光で浮き上がらせるライトです。被写体の背後から光をあてることで光が手前側に回り込むので輪郭部分が輝いて見えます。キャラクターの彩色では、輪郭のキワにハイライトを入れることでリムライトを表現します❽❾。キャラクターが背景に沈んでしまうことを防いだり、目立たせたい部分を強調したりできます。また別パーツが似た色でつながって見えてしまうときに、境界に光を入れることで違うパーツであることをわかりやすくできます❿。絵を引き締めてくれるので嘘でもとりあえず入れてみて、うるさくならないかどうかバランスを見ながら調整します。

❽



リムライトを入れた場所を赤で強調

❾



Point 背景の光源をキャラクターに調和させる

キャラクターと背景の光源の向きが同じにできるときはリムライトも同じ向きで入れます。しかし、光源の向きを合わせることができない背景の場合もあります。そのときは、リムライトを背景の光源の向きに合わせます。こうすると背景とキャラクターの光源のブレから感じる違和感を軽減できます⓫。例えばキャラの絵を右光源で塗ったのに、部屋の背景は窓が左にあったり照明が左にあったりして動かせないといった状況のときに役立ちます。

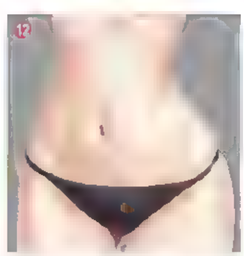


キャラクターの光源は左側

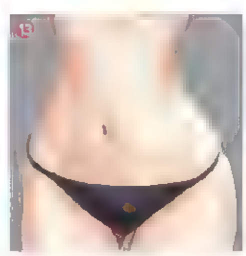
背景の光源が右側だったのでリムライトも右側にする

Point リムライトの太さは均一にしない

リムライトの太さを均一に入れてしまうと立体感が失われます⓬。面を意識しながら、例えばリムライトの光源を右上に設定した場合は身体の「右面」と「上面」に光を加えます⓭。輪郭付近で「右かつ上を向いている」面により広くハイライトを入れます。



輪郭に均一の太さで入れたもの

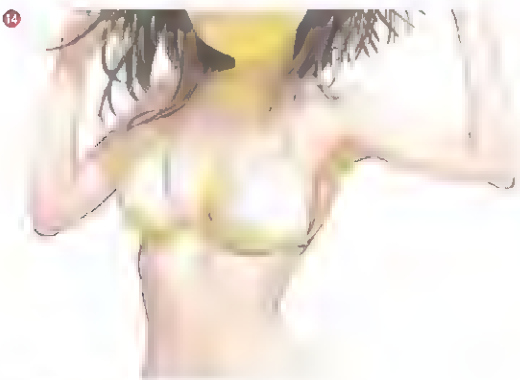


立体の形を意識して入れたもの

⑥ 環境光を描く

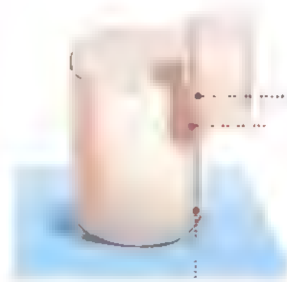
イラストでは簡略化してメイン光源だけを設定することも多いですが、実際は壁や地面など様々な物体から反射して届く光が見た目に影響します。物体を直接照らす光とは別に、「別の物体に反射されて届く光である環境光」を意識できると、色味や影の表現に深みを加えることができます⑭⑮。例えば、肌と肌が重なり合うところは明るくなります。地面からの照り返しで下面も明るくなります。この光をうまく塗れると絵の説得力が増します。

⑭



環境光を入れた場所を黄で強調

⑮



Point 隣り合っている物体の２つの影響

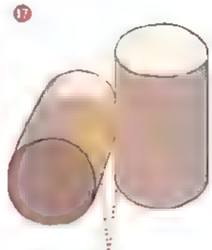
隣り合っている（距離が近い）物体があるときは、基本的に「互いの固有色が映り込む⑯」「付近が明るくなる⑰」という影響があります。作例を3つ挙げます⑱⑲⑳。

⑯



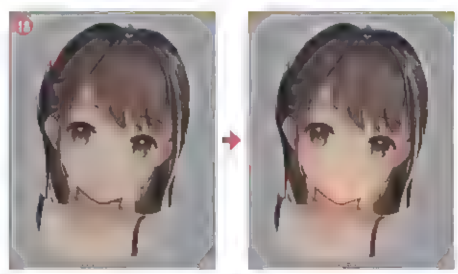
隣り合っている色が反射して映り込む

⑰



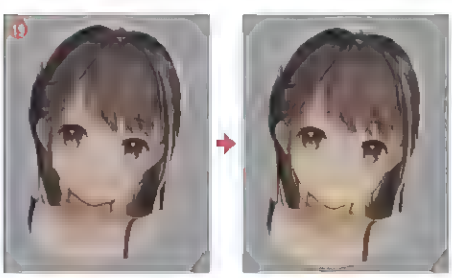
肌と肌が重なると隣り合っている色が反射して、映り込む色が鮮やかに明るくなる

⑱



首の部分に、肌同士の照り返しの光を肌の色（オレンジ）で追加

⑲



足もとが草むらの想定で、地面からの照り返しの光を草の色（黄緑）で追加

⑳



リンゴが最も近づく付近に照り返しの光をリンゴの色（赤）で追加

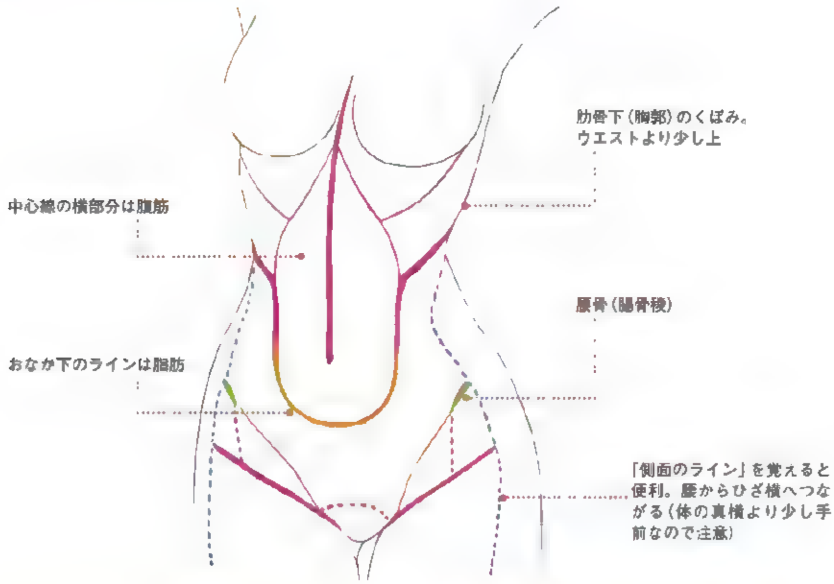


02 おなか

胸下から
鼠径部までのこだわり

胴体を塗るときに胸やお尻よりも難しいのはおなかです。わかりやすいランドマークがおへそくらいしかなく、凹凸の少ない平面が続いているように見えてしまうからだと思います。しかし、人体をよく観察してみると、腰骨や肋骨下のくぼみ、下腹部の脂肪など、ランドマークとして捉えられるパーツがいくつかあることに気づけるはずです。また、足の付け根のY字ラインの上には、同じように腰骨付近から2本目のY字ラインがうっすら見えます。さらに、腰骨から太ももへ向かう胴体側面のラインを覚えると、胴体の見方をかなり広げることができます。

ランドマークとガイド線



体型にもよりますが、私の場合は腹筋はあまり目立たせずにおなかの脂肪の描写に力を入れています。また、おなかを描くのが大好きなので、胴体はリアルよりも胴長にデフォルメして面積を広く描いています（お尻も大きめです）。

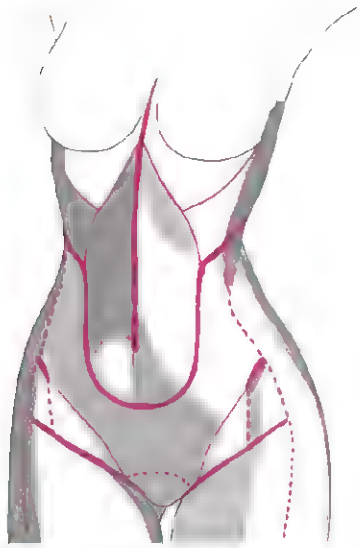


下腹部には段差ができるかたまりが2つある

塗りの作例

ランドマークとガイド線から凹凸を捉えて形を描き込む例として、正面と斜めの塗りを紹介します。

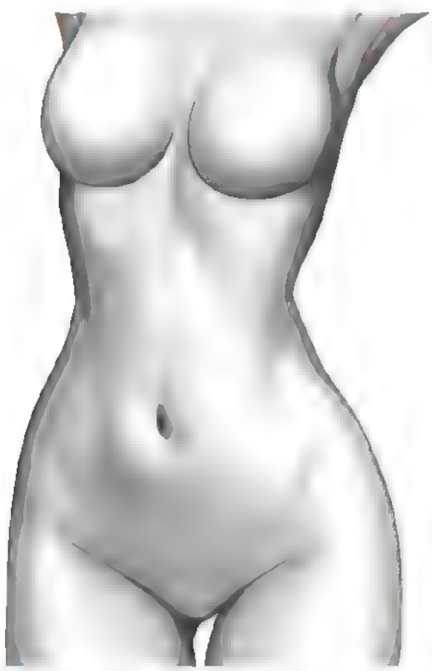
● 正面



1 ガイド線から陰影をイメージ



2 ラフ

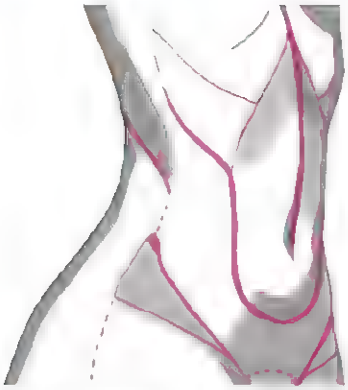


3 ぼかしながら塗る



4 完成

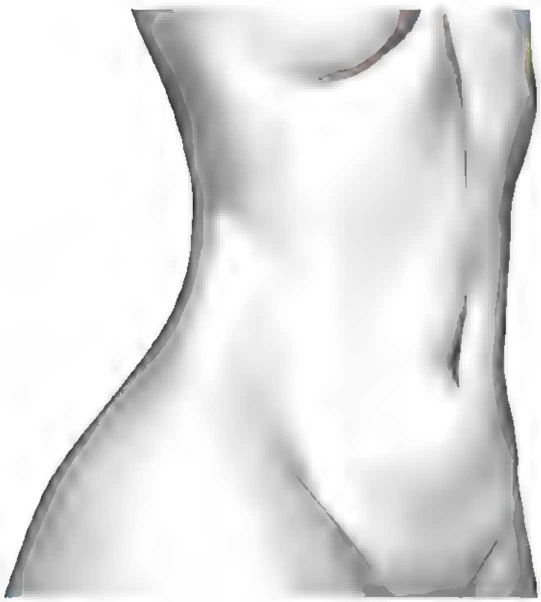
● 斜め



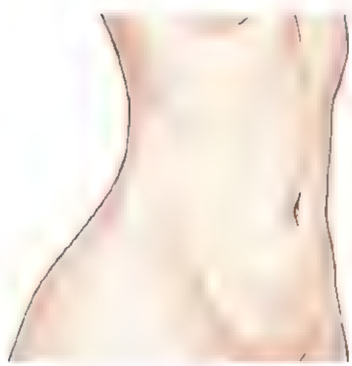
1 ガイド線から陰影をイメージ



2 ラフ



3 ぼかしながら塗る



4 完成

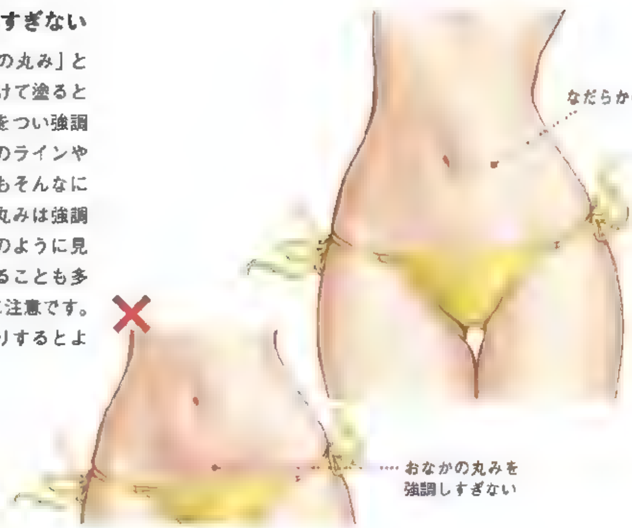
Point 下腹部は影にする

下腹部は思い切って影にしてしまったほうが奥行きが出やすいです。また胴体は、左右に分けて、光源に合わせてどちらかを思い切って影にしたほうが立体感が出やすくなります。絵柄によってうるさくなってしまう場合は、胴体部の肋骨くぼみあたりをニュアンス程度に抑えて、おへそ付近から腰骨、下腹部までを影にするとよいでしょう。



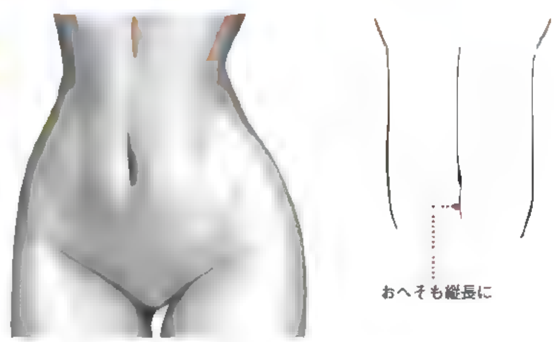
Point おへその丸みを強調しすぎない

下腹部を「おへそ周りのおなかの丸み」と「股へ続く下腹部分」の二段に分けて塗るとき、おへそ周りのおなかの丸みをつい強調しすぎてしまいがちです。腰骨のラインや肋骨、腹筋のラインは強調してもそんなに問題がないのですが、おなかの丸みは強調しすぎると太って見えたり妊婦のように見えたりと狙っていない表現になることも多いので、濃く入れすぎないように注意です。目立ちすぎるようならぼかしたりするとよいでしょう。



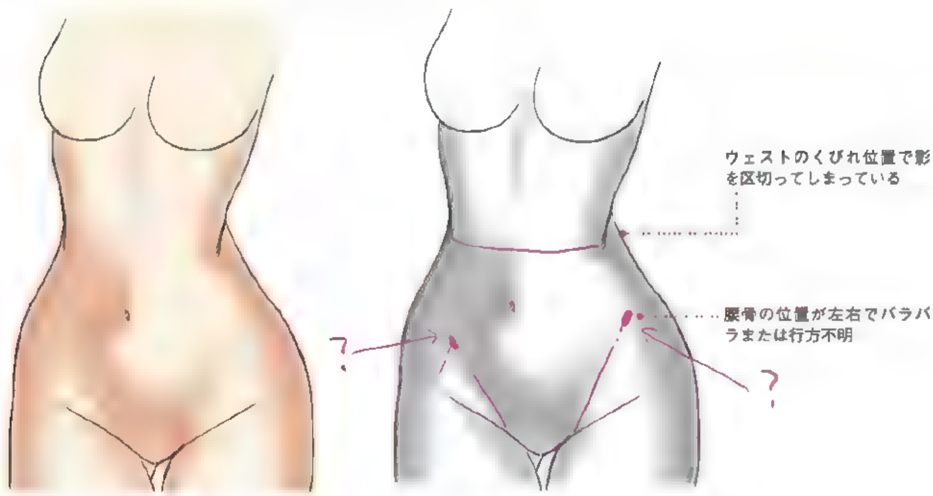
Point 腹筋をしっかり描くには

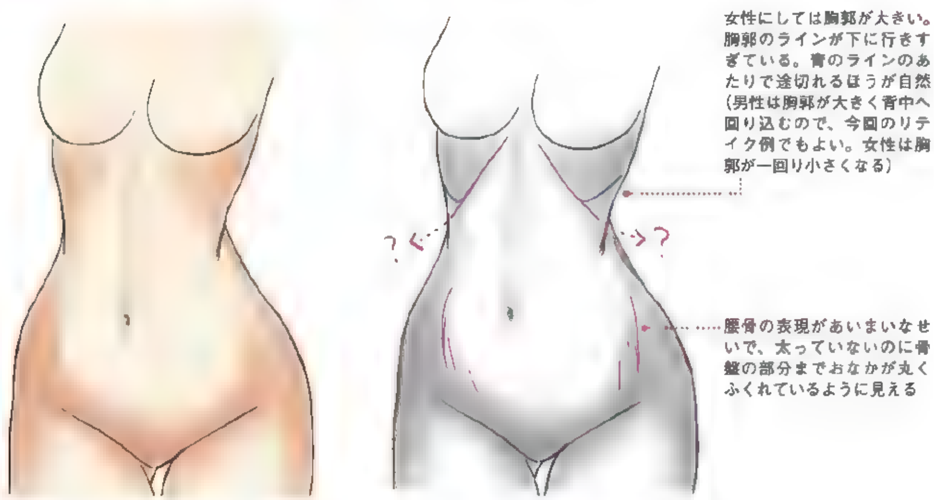
腹筋を強めに描きたい場合は、おなかの下の丸みを減らします。筋肉が増える代わりに脂肪量が減るので、このような見た目の変化があります。また、おへそ付近は縦に割れたような形になるので、おなかの縦のラインを強めて描きます。



リテイク例

私が塗りを監修するときによく見かける例を紹介します。





Memo

おなかの資料の選び方

日本人のおなかは平坦なことが多いです。慣れていないうちは欧米人のおなかを参考にして塗ったほうが凹凸がわかりやすいかもしれません（最近は筋トレブームもあり、日本人でも腹筋を鍛えているモアルさんも増えていますので、そういった人のおなかを参考にしてもよいでしょう）。

私は腹筋はあまり強調したくないので、くびれが綺麗な多少鍛えたモデルさんのおなか資料と、細身で適度な脂肪で下腹にふくらみが感じられるおなか資料を集めて、両方のいいとこ取りをする形で参考にしています。自分がしっくり来て、凹凸がわかりやすい資料を探し続けましょう。

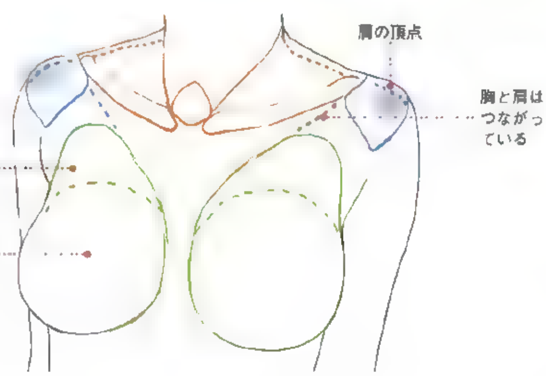


03 肩と胸

肩から鎖骨と胸上までのこだわり

女性は筋肉が少ないので、肩は丸いというよりは四角くなっています。その角の頂点がランドマークになります。胸は板の上に丸いものが乗っているのではなく、肩からつながってぶら下がっていることを意識します。鎖骨～首の形は、本来は肩の動きに応じてかなり複雑に変化するのですが、難しいので簡略化&記号化して覚えます。

ランドマークとガイド線

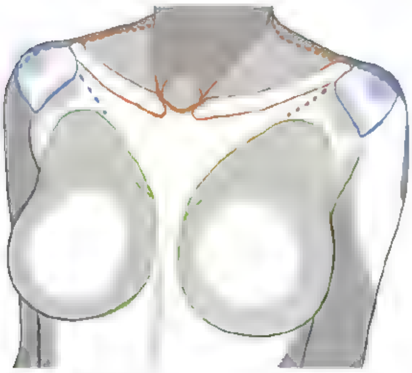




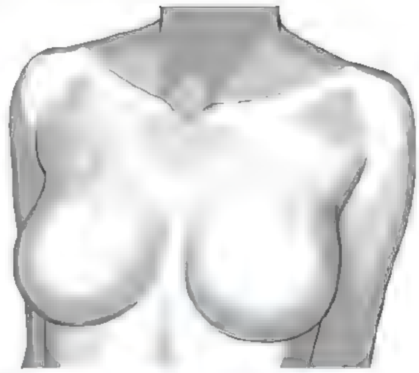
丸いボールを袋に入れたものが、肩で留めてぶら下がっているような形をイメージするとわかりやすい

塗りの例

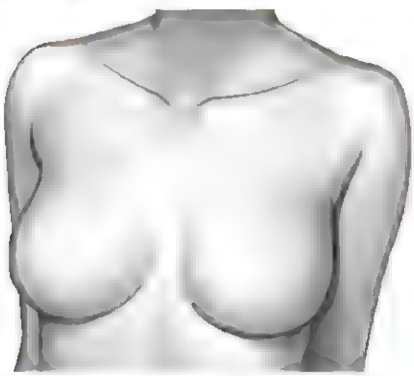
ランドマークとガイド線から凹凸を捉えて形を描き込む例を紹介します。



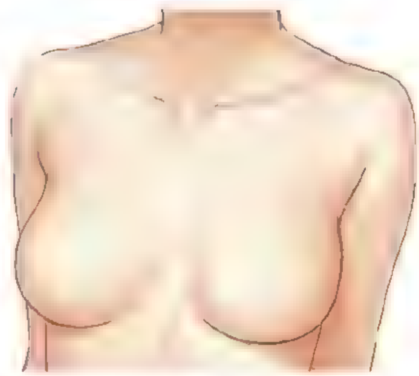
1 ガイド線から陰影をイメージ



2 ラフ



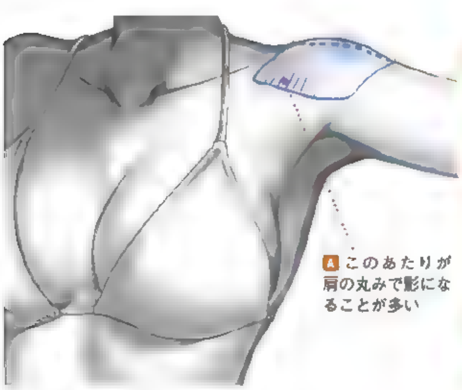
3 ぼかしながら塗る

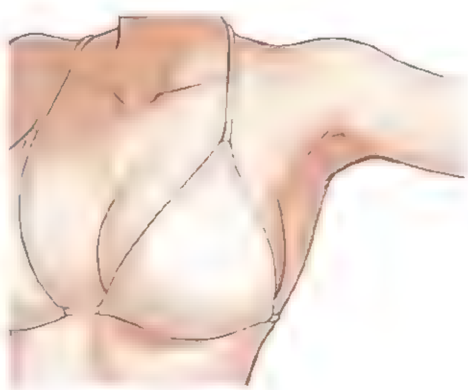


4 完成

Point 肩の付け根の影を描く

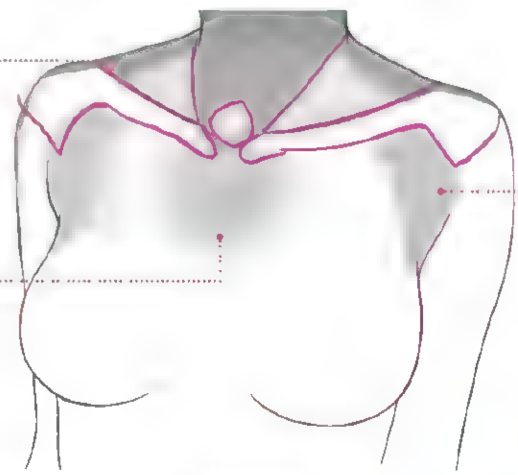
下図に示すように、肩の付け根の一部Aには丸みによって影ができることが多いです。肩を立体的に見せるために押さえておきたい部分です。

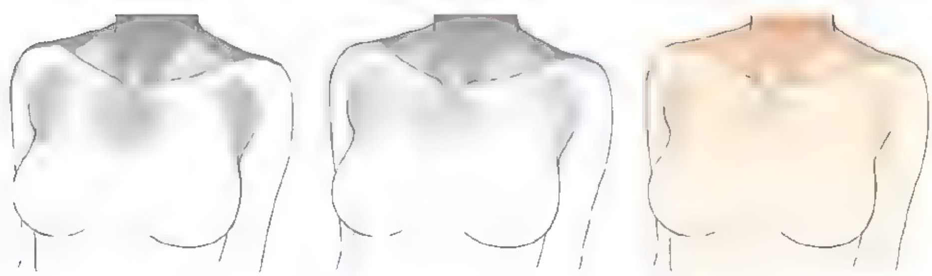




Point 肩から胸上までの塗りを簡単にする方法

肩から鎖骨、胸上の周りまでの部分は特に形が複雑なのでどう塗っていいか困ることが多いと思います。そういうときは１パターンだけ塗りの形を決めて、その後に数をこなしていく中で資料で補足しながら塗りのパターンの引き出しを増やしていくとよいです。基本パターンにしやすい影つけを次に紹介します。





1 ラフ　2 ぼかしながら塗る　3 完成

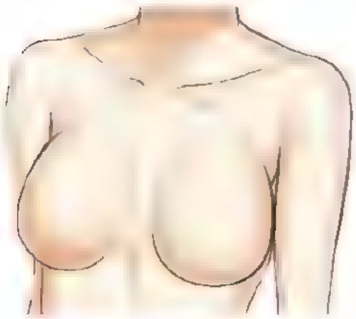
Point 重力を感じるやわらかさ

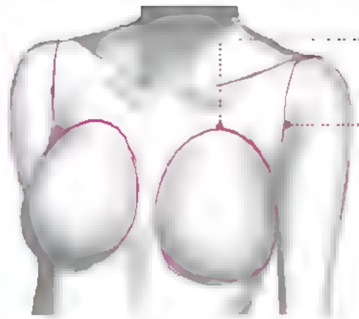
胸はやわらかく垂れているので、横や下から見ると胴体に乗って変形していることがわかります。胸を描き慣れていない人がやりがちなミスは「胴体から胸が分離して硬く見えてしまう」ことです。先ほど説明した「肩から胸がつながっていることを意識する」ことに加えて、「胸が胴体に乗っていることを意識する」ことができれば、よりやわらかさのある胸を描くことができます。

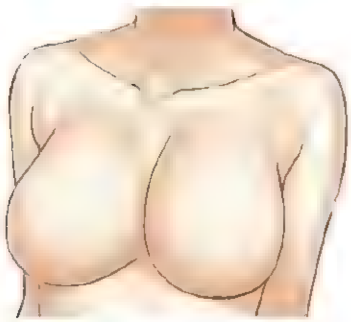


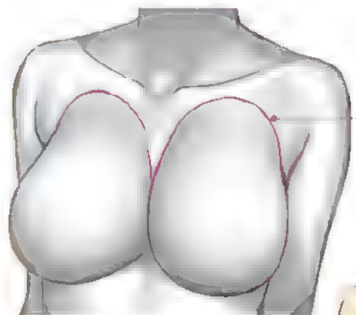
リテイク例

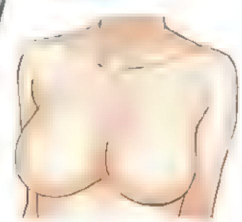
塗りを監修するときによく見かける例を紹介します。











Column

形を覚え続けることとデフォルメすること

絵がうまくなる一番シンプルな方法は「観察して形を覚える」ことです。といっても、人間の体の骨格や筋肉構造をしっかり学ぶという意味ではありません。もちろんそれも大切ですが、骨格や筋肉構造から体の各パーツがどのような形に見えるかを導き出すことは困難です。人体はあまりに複雑すぎるのです。結局は、いろいろなポーズやライティングごとに各パーツがどのような形に見えるかをひたすら資料を観察して覚えて描くことを続けていくしかありません。

資料を観察するときは、対象への理解を深めることが大切です。描きたいポーズの人体はどんな形状なのか、想定するライティングでどういうふうに光があたり影が落ちるのか、繰り返し観察して自分の中にインプットし続けていきます。

私はキャラクターイラストのラフを描くとき、線を引くとき、影を塗るとき、すべての段階で毎回必ず参考資料として写真を見ながら作業します。どんなに描き慣れたポーズでも、写真を見ずに手癖で描くとどんどん下手になっていく実感があるからです。また観察して覚えれば覚えるほど、描けば描くほど資料から気がつくことが増えていくようにも思います。

資料は、実物>写真>3D>イラストの順で精度が高いのですが、実物はなかなか難しいのでできる限り写真か3Dを使います。3Dデッサン人形などはツールの制約上「嘘」があるので、できれば写真との併用をおすすめします。例えば一つのポーズを描くのに、似たようなポーズの写真を5～10枚程度観察してから描きます（そこに服や小物などが加わるとさらに必要な資料が増えていきます…）。

そして資料を見て描くからといって、必ずしも資料通りに描くわけでもありません（そもそも写真そのままの造形を再現できるわけもないので）。そこから自分なりのデフォルメをしていくことになります。人体の作りに対する理解が同じでも、それをどう捉え、どう二次元のイラストに落とし込むのかは描き手によって変わります。そのデフォルメの仕方が「個性」になると思います。



04 わき

肩と胸と腕にはさまれたくぼみのこだわり

わきは腕の向きやアングルによっても見た目が複雑に変わる難しいパーツです。たくさんのポーズ・角度のわきを観察することが一番の近道ですが、そのために役立つランドマークを紹介します。

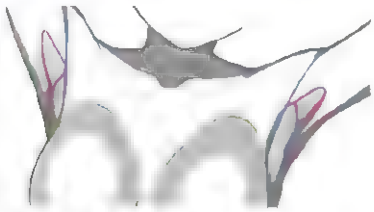
ランドマークとガイド線

「肩と胸の境目から胸へ伸びるライン（青ライン）」と「青ラインの下の楕円形を半分にしたへこみ（赤ライン）」をランドマークに捉えます。



塗りの作例

ランドマークとガイド線から凹凸を捉えて形を描き込む例として、腕を斜めに上げたときの塗りを紹介します。



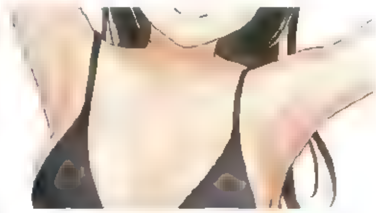
1 ガイド線から陰影をイメージ



2 ラフ



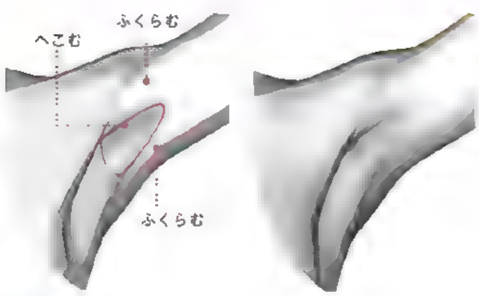
3 ぼかしながら塗る



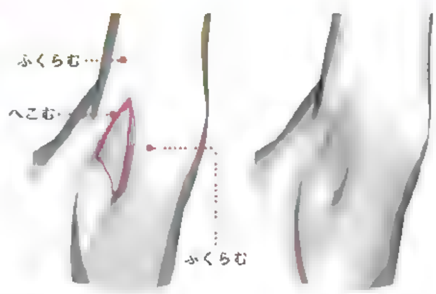
4 完成

Point 凹凸の組み合わせを観察する

わきは腕の付け根の裏側なので影で塗りつぶしたくなりますが、実際は意外と明るく見えるパーツです。わきは全体がへこんでいるわけではなく小さくふくらんでいるところもあります。そのいろいろな凹凸同士の照り返しによって明るい部分ができるのです。



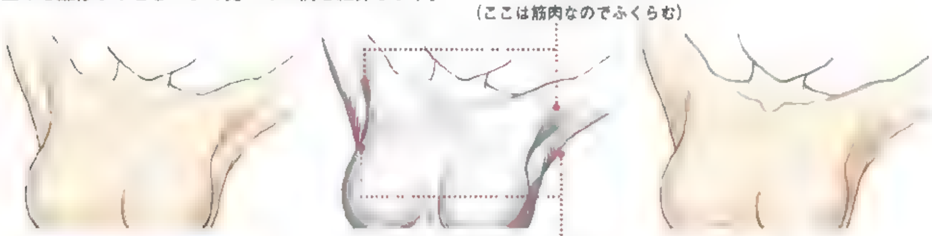
腕を斜めに上げる



腕を真上に上げる

リテイク例

塗りを監修するときによく見かける例を紹介します。



わきを正しく塗った例

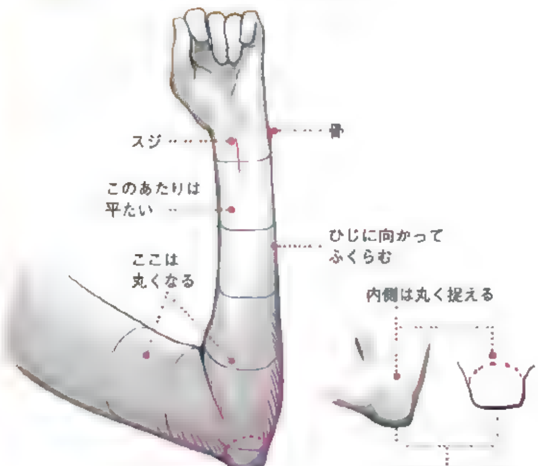


05 腕

前腕とひじのこだわり

女性の腕は凹凸が少なく、まっすぐな円柱として扱ってしまいがちですが、前腕・上腕のふくらみや、ひじの形を意識した影つけを覚えると、一辺倒ではない塗りができるようになります。

ランドマークとガイド線

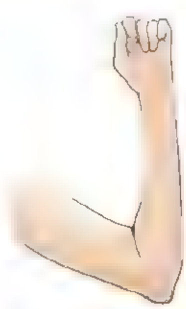


Point 順光と逆光の影を組み合わせる

腕を塗るときは、**順光で塗ったものと逆光で塗ったものを組み合わせた影つけにするとメリハリのある塗りになりやすい**です。ページ冒頭の腕イラストは、上側を順光、下側を逆光で塗っています。



順光



逆光

Point 角丸の楕円柱で捉える

腕は真円の円柱ではなく、角丸の楕円柱として捉えます。



角丸の楕円柱



円柱

腕の内側の影つけ

腕の内側の影つけも順光と逆光の影を組み合わせて、上側か下側のどちらかを大胆に塗ると立体感が出て部位の違いもわかりやすくなります。



上側を逆光、下側を順光



上側を順光、下側を逆光

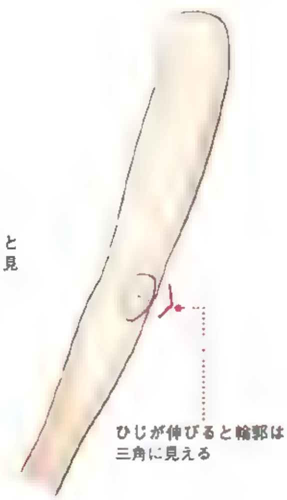
ひじの捉え方

ひじはAの形で捉えるとよいでしょう。手側のほうが尖っています。また破線の位置にひじの角がきます。

A



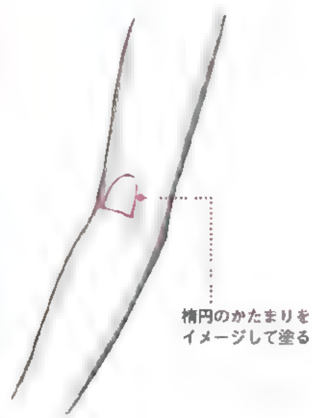




Point ひじの裏側は半月の楕円のかたまり

ひじの裏側は半月の楕円のかたまりを意識して塗ります。



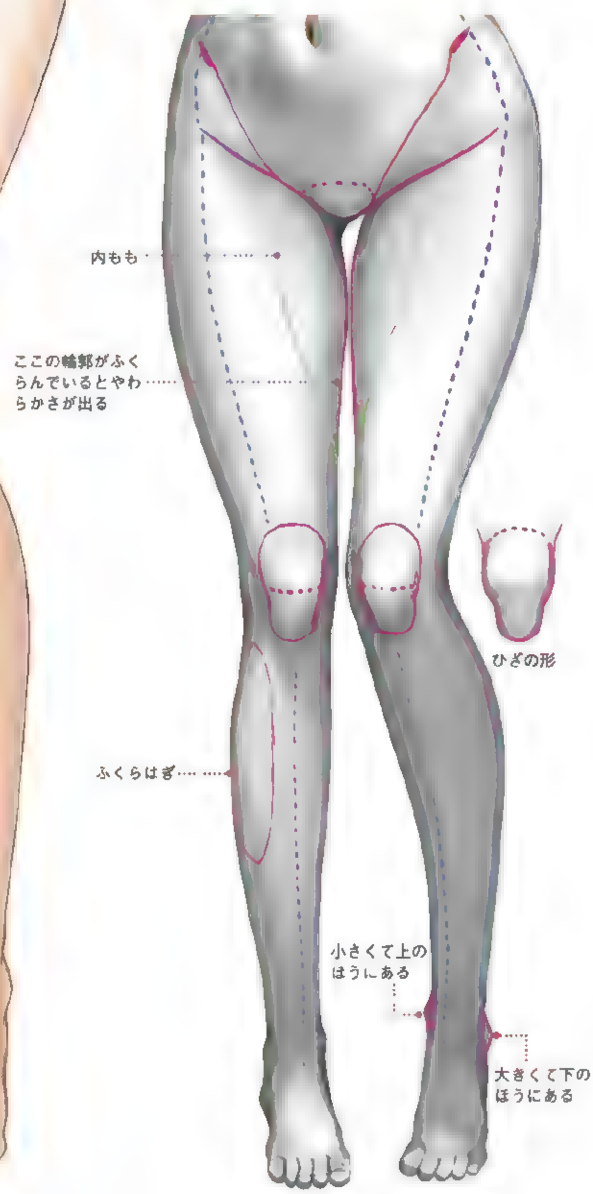




06 脚（前面）

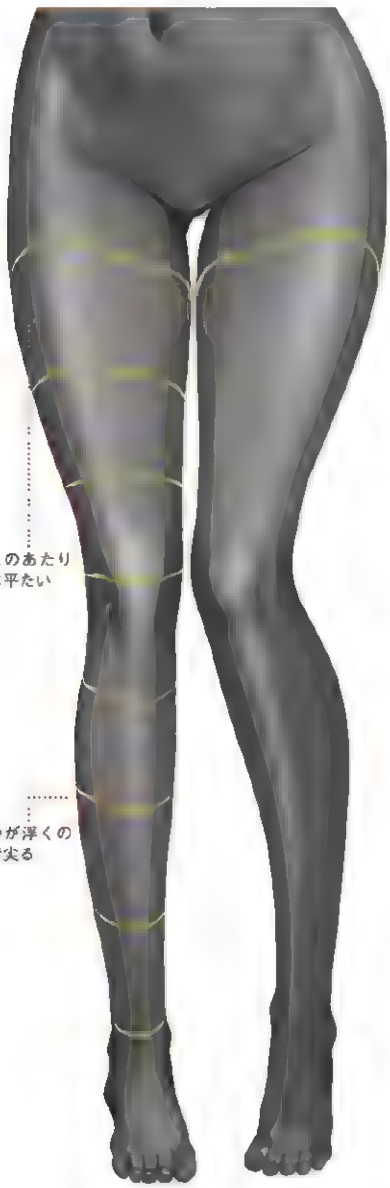
太ももとひざのこだわり

ランドマークとガイド線



脚は円柱ではなく、**ひざの上（太もも）は中心より外側が丸くなっていて、ひざの下はほぼ中心が尖っています。**下の断面図は、簡易的な断面の線を入れてハイライトを強調したものです。このように太ももの断面は、内もも付近は平坦で、ひざに向かって丸みを帯びていきます。脚の断面の形を捉えるには、「ボーダー模様のタイツ」など横縞のラインを履いた写真」が特に参考になります（同じように、黒ストッキングのランガード部分のラインは、ももの付け根の形の参考におすすめです）。

断面図



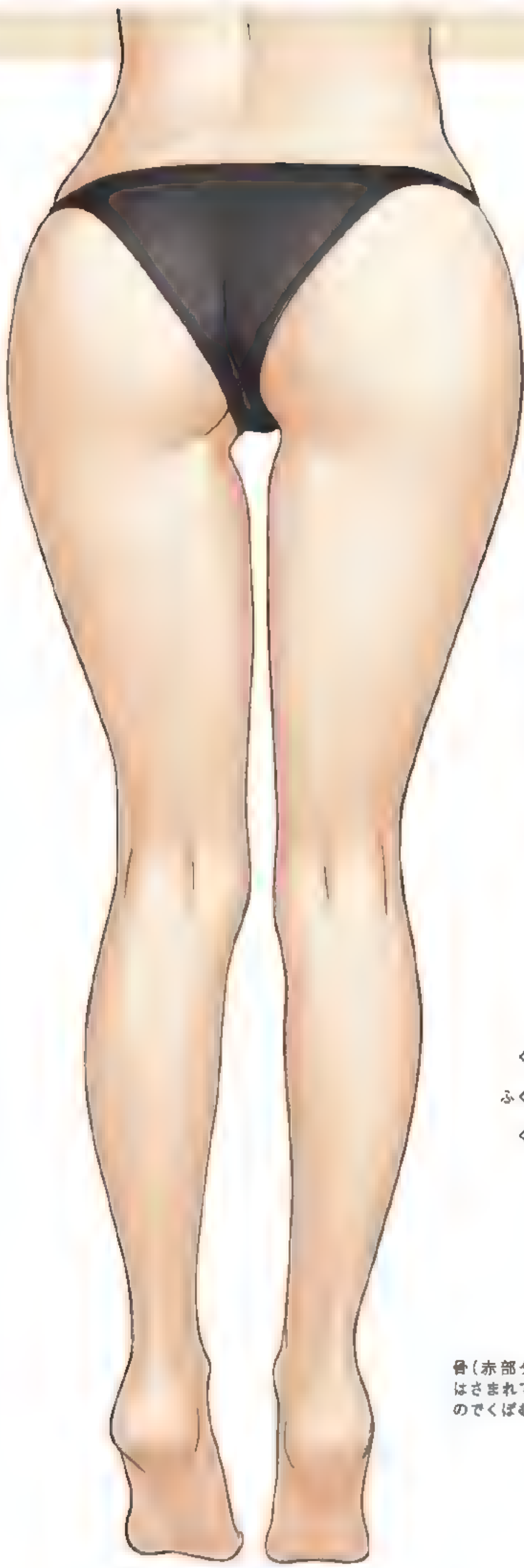
Point 脚はまっすぐではない

脚は縦にまっすぐではなく、ひざを基点に折れ曲がります。



リテイク例

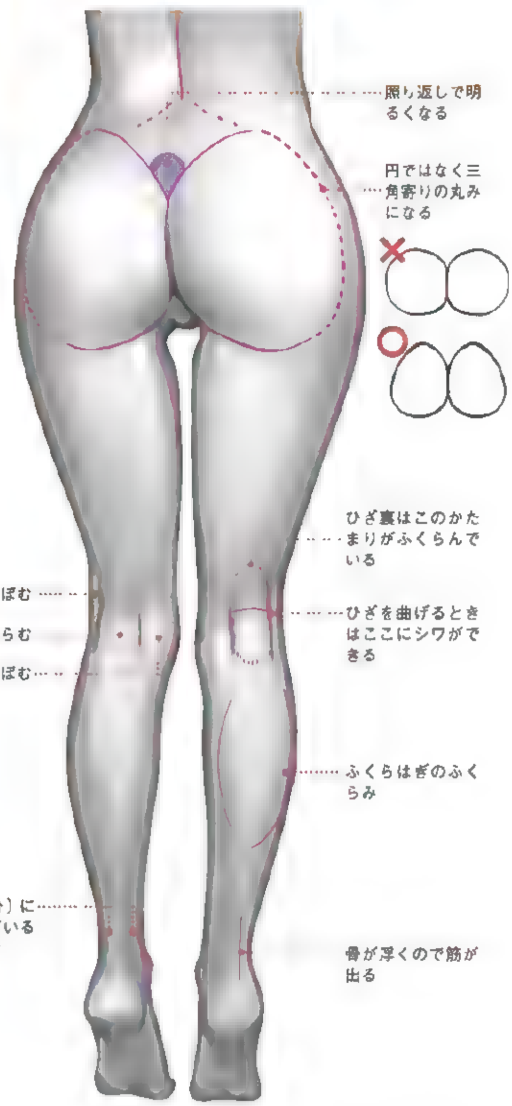




07 お尻と脚（後面）

臀部とひざ裏のこだわり

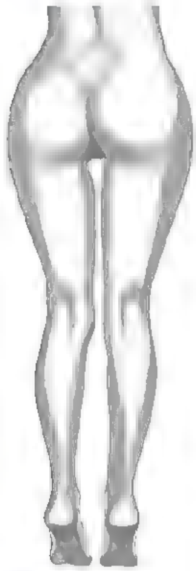
ランドマークとガイド線



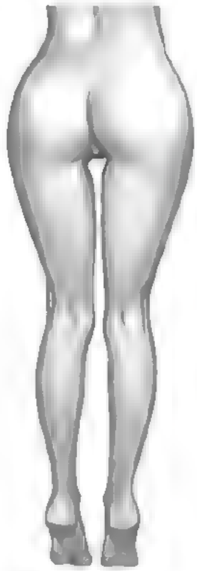
前面の太ももとは違って後ろから見た太ももは平たくはなっていないので、ふくらみは円柱のように捉えて塗って問題ありません。ひざ下は、ふくらはぎのふくらみとその下の足首の骨が目立ちます。

塗りの作例

ランドマークとガイド線から凹凸を捉えて形を描き込む例を紹介します。



1 ラフ



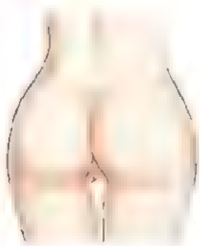
2 ぼかしながら塗る

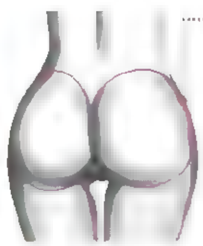


3 完成

リテイク例

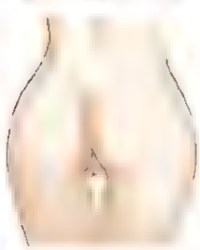
塗りを監修するときによく見かける例を紹介します。





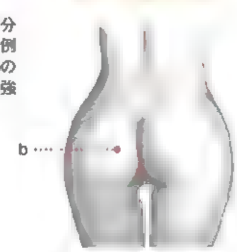
お尻を丸く強調しすぎて不自然になっている。aのように実際はお尻の下ラインはもう少し下へ向かい、かつ影はあいまいにぼけていく。またお尻の幅は身体側面より小さく、上側の形も卵型に近いほうが自然







光源を意識せずお尻の割れ目部分をただ暗くしてしまっている。例えば光源が右寄りであれば、bの部分には影がないほうが丸みを強調できる



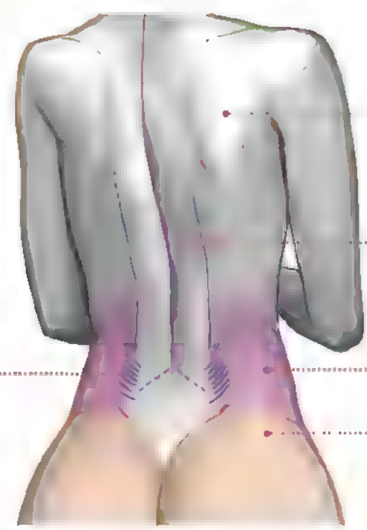


08 背中

肩甲骨と背骨ラインのこだわり

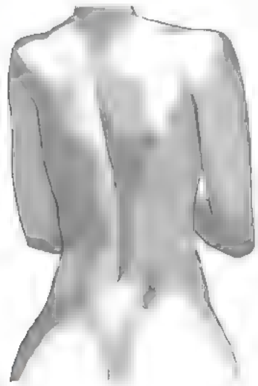
背中で最も目立つランドマークは背骨のラインです。背骨の左右にできる山は、肌同士の照り返しで内側が明るくなります。肩甲骨は肩とつながるひとかたまりで捉えたほうが自然に塗れます。背中をより詳細に描く場合は、お尻の一段上にも脂肪のかたまりがあることを意識するようにします。

ランドマークとガイド線

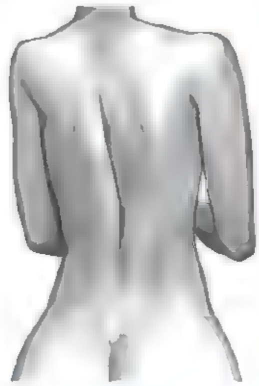


塗りの例

ランドマークとガイド線から凹凸を捉えて形を描き込む例を紹介します。



1 ラフ



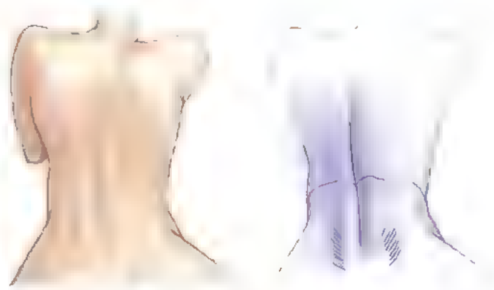
2 ぼかしながら塗る



3 完成

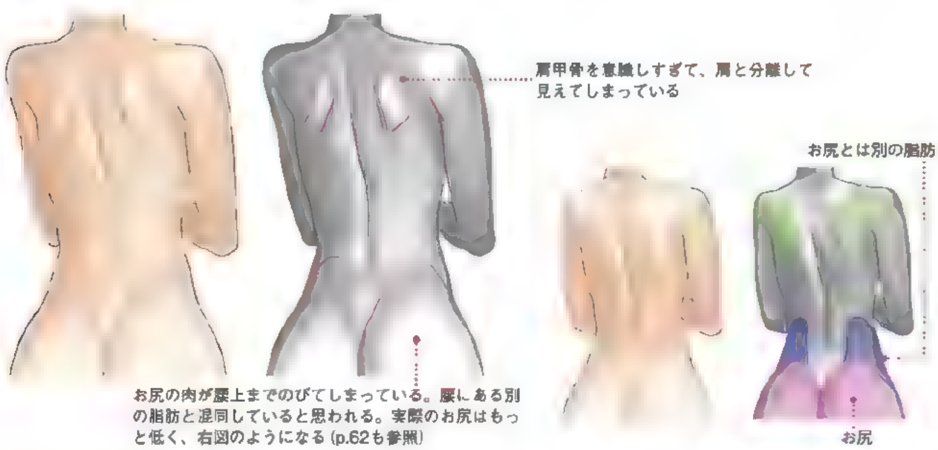
Point 背中の中心のくぼみと左右の山

肩甲骨の付近は特に肩の動きによって大きく表情を変えるため「この形を覚えておけば大丈夫」という表現はありません。そんな変化が多い背中においてまず押さえておきたいのは、背中の中心にできるくぼみとその左右にできる山です。肩甲骨がよくわからなくて頭を抱えたときでも、この部分を存在感のある塗りにできれば印象的な背中にできるはずです。



リテイク例

塗りを監修するときによく見かける例を紹介します。





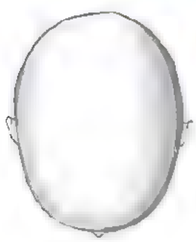
09 髪

頭部と毛束のこだわり

キャラ塗りでは髪は肌と同じくらい重要な塗りです。一方で肌よりも表現方法は多様です。どこに光をあててもどこを暗くしてもその人なりの正解になりえます。ここでは肌パーツ解説と同様に、彩色表現を始める一歩手前の、彩色の手助けとなりそうな髪の構造や捉え方について紹介します。

頭の描き方

立体感のある髪を描くためには、土台となる頭の形をきちんと捉えておくことが大切です。**頭部の形は球ではなく、縦に長い楕円のような形をしています。**この形からガイド線を意識して、頭の形はもちろん、つむじの位置から髪の流れ、髪のハイライト（天使の輪）を描くようにします。



上からみた頭



円で捉えてしまっている

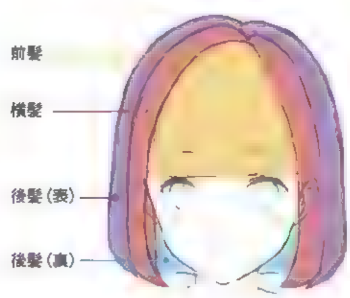


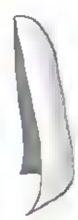
楕円のガイド線

髪をブロックに分けて考える

髪を描くときは、おおまかに「前髪」「横髪」「後髪（表）」「後髪（裏）」の４ブロックに分けて描きます。
「前」と「後ろ」のような分け方よりも、**「表」と「裏」を意識して横から後ろに髪束の布が回り込んでいるイメージを意識すると、頭に沿った立体感のある髪にできます。**ブロックごとに細かい毛束に分け、毛の長さをランダムにバランスよく配置しながら髪の毛を描き込みます。影をつけるときにも、このブロック分けが役立ちます。



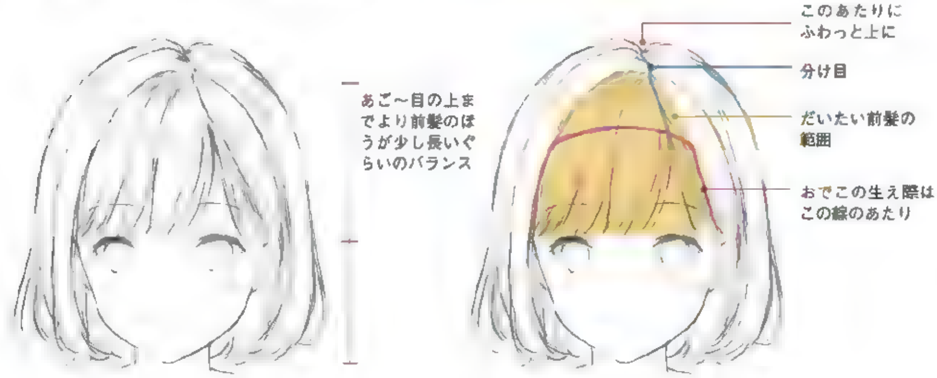




こういうペラペラの布が頭に覆いかぶさって前～横～後ろに回り込むイメージ

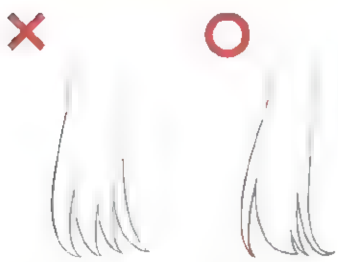
前髪の描き方

前髪は額の位置ではなく、つむじをラインドマークにしてそこから髪を持ってくるイメージで描きます。最近は「分け目はほぼわからない感じで自然に前に流し、頭頂部はふわっと持ち上げて気持ち高く尖るようにする」といったヘアスタイルが流行らしいのでそれに合わせています。服と同じように髪形にも流行があるので、ヘアカタログなどで定期的にトレンドを仕入れるようにしています。



毛束の描き方

毛束は7：3～8：2くらいの幅をイメージしながらランダムに描きます。下図のNG例のように等間隔（1：1）で描くと、OK例よりも細かく描き込んでいるのにもかかわらず毛束が太く見えてしまいます。OK例は細い毛束が混ざるため、細く見えます。この考え方は影つけのときにも役立ちます。



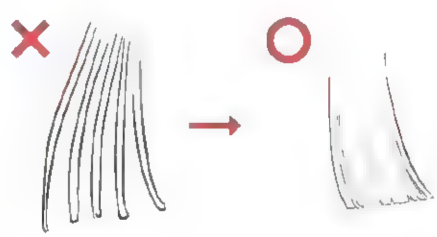
毛束は7：3～8：2ぐらいの幅でランダムに描く



影つけも7：3～8：2ぐらいの幅でランダムに描く

Point 平たい布をイメージする

髪の毛はそばやうどんのようなイメージで描くより、平たいペラペラの布に細かく切れ目が入っているようなイメージのほうがより髪らしい表現ができると思います。



そばではなく…　　平たい布のイメージ

10 色の選び方

色選びの基本的な考え方を紹介し、そのあとに肌の色のバリエーションを紹介します。

固有色はなるべく使わない

色を選ぶときの注意点は、（特別な意図がない限り）物体の固有色は使わないことです。固有色とは、他の物体や光の色の影響を受けていない、通常の光で見た物体そのものの色のことです。物体を見るとき、人間の目は実際に見えた色にかかわらず固有色で捉えています。私たちの目は、どんな環境下でも赤いリンゴを「赤」として捉えますが、実際は青空の下で見たときはピンク色に見え、暗がりで見たときは茶色に見えているはずです。そのため、色を塗るときは「赤を赤で塗らない」ようにする必要があります❶。



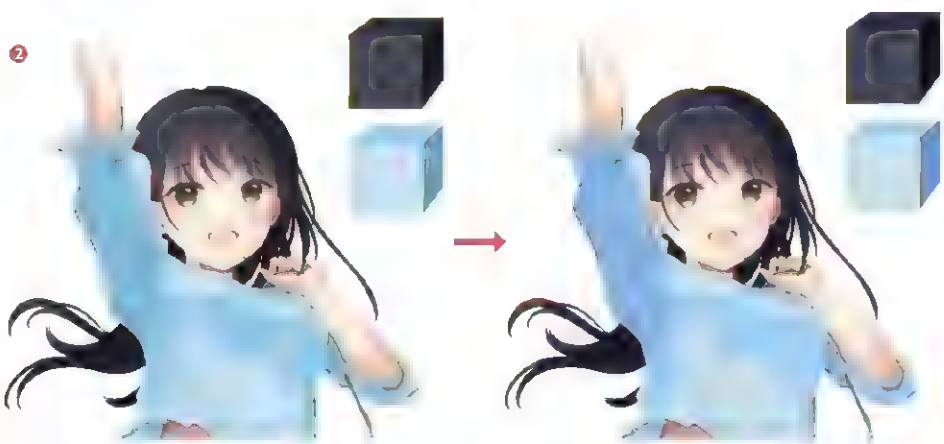
純粋な赤や緑ではなく、隣接する物体や光の色によって変わる

影色の選び方

影色の選び方には、ベース色に対して色相を変える方法と彩度を変える方法があります。

● 色相を変える

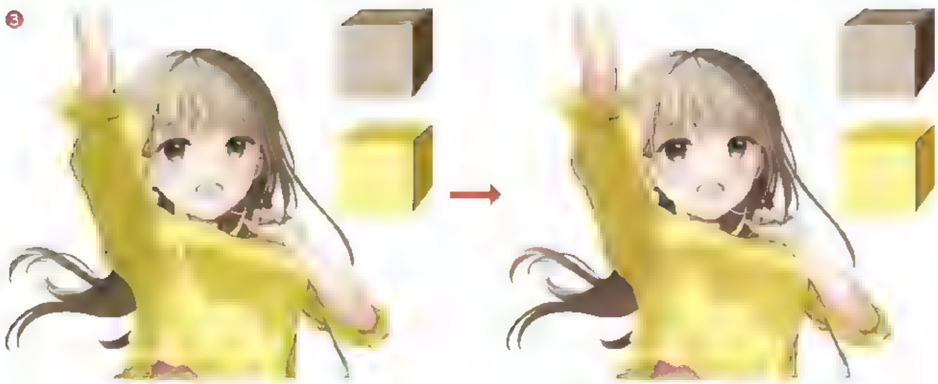
ベース色と影色を選ぶときに、色相をずらします❷❸❹。明るい部分（ベース色やハイライト）は黄色に寄せ暗い部分（影色）は青色に寄せます。例外でベースが黄色の場合のみ、影色は赤色に寄せます（青に寄せると緑色に見えてしまうため）。



ベース色と影色の色相が同じ

ベース色に対して影色の色相を青方向にずらす

❸



ベース色と影色の色相が同じ　→　ベース色に対して影色の色相を赤方向にずらす

❹



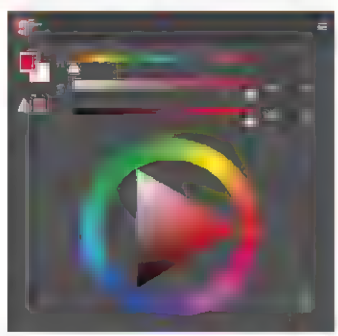
ベース色と影色の色相が同じ　→　ハイライトの色相を黄方向へ、影色の色相を青方向にずらす

肌色を選ぶときも、ベース色を黄色系に、影色を赤系に寄せると、より複雑な色味にすることができます。

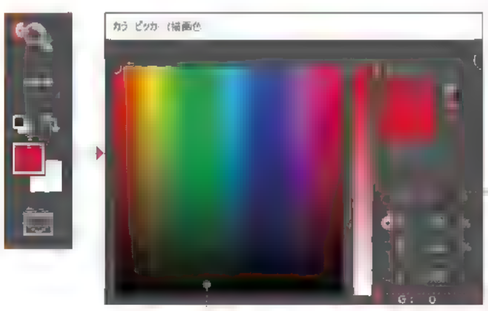
Memo

色相とは

色相とは、赤、黄、青といった色の種類のことです。[カラーホイール] や [HSBスライダー] などHSB (HSV) 表示になっているツールが色相を変えながら色が選びやすいと思います❺。Hで色相を、Sで彩度 (色の鮮やかさ) を、B (V) で明度 (色の明るさ) を選べます。私は [カラーホイール] は使わず、[カラーピッカー] でHSBのS (彩度) をスライダーにして色を選んでいます❻。



[カラーホイール] では色相が環状に配置されている



…スライダーをS (彩度) に設定

…スライダーでS (彩度) を選ぶ

…横方向で色相を、縦方向で明度を選ぶ

彩度を変える

ベース色と影色を選ぶときに、彩度（色の鮮やかさ）を変えます⑦。**明るい部分（ベース色やハイライト）は彩度を高く、暗い部分（影色）は彩度を低くします。**またはその逆でもかまいません。

⑦



肌の色味

肌の色味の定番を3つ挙げます⑧⑨⑩。私の場合はイエロー～オレンジくらいを好んで使っていますが場合によってピンクに寄せることもあり、気分によって使い分けています。

⑧



イエロー肌：黄色に寄せると健康的な肌になります。萌え系の絵柄で多い印象です。

⑨



ピンク肌：赤に寄せると血色のよい肌になります。色気のある絵柄で多い印象です。

⑩



彩度低め肌：彩度を落とすとリアルな色に近づきます。赤みを足すとより血色感を目立たせることができます。

肌の色の濃さ

肌の色の濃さによっても印象がかなり変わります。私がいつも使う濃さを真ん中として薄くした場合と濃くした場合の例を挙げます⑪⑫⑬。

⑪



1影を薄くしたパターン：ベース色を少し濃く1影を薄くするとやわらかい印象になります。落ち影などで濃いめの色をポイントで入れるとメリハリになります。

⑫



私が普段使う濃さ：ベース色と1影だけで基本的な陰影が表現できるような色を選んでいます。

⑬



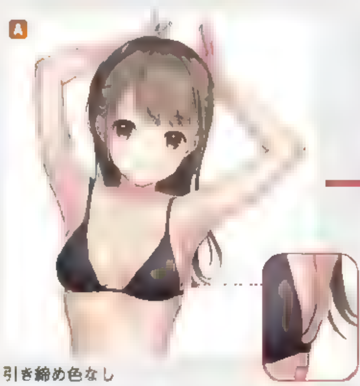
1影を濃くしたパターン：影を濃くすると見映えにインパクトが出ます。アダルトゲームや漫画の雰囲気に近づきます。

Column

黒（に近い色）をうまく使う

自分の中で、彩色方法の一つの転換点だったのが、「黒に近い色を使う」ことです。肌であれば、3影として使っている濃い赤茶色がそれにあたります。私は「引き締め色」と呼んでいます。引き締め色をごくごく狭い範囲にポイントで入れることで、全体の印象がぐっと引き締まりますA。漫画のモノクロ原稿で、線画を太くするように暗い部分にベタを入れる感じに近いかもしれません。メリハリがなく印象がぼんやりしてしまうときには特に有効なテクニックです。

A



引き締め色なし



引き締め色あり

11 ぼかす影とぼかさない影

ぼかす影とぼかさない影を使い分けることで、硬さとやわらかさや重さと軽さを表現したり部分的に印象を強くしたりすることができます。

硬さとやわらかさを表現する

影をぼかさないとより「硬く尖って」見え、ぼかすとより「やわらかく丸く」見えます。一方で、ぼかさないと「くっきり」とした印象で、ぼかすと「ぼんやり」した印象になります。そのためやわらかさを出すためにぼかしを多用しすぎると、軽くぼんやりした仕上がりになり、印象が弱まってしまいます。これを避けるため、「やわらかく見せたい場所はぼかす」ことをふまえつつ、必ず「ぼかさない箇所も作る」ようにします❶。また、慣れていないうちは「ぼかしているつもりでもあまりぼかせていない状態」(左のぼかし少なめの例)になりがちなので「いっぱいぼかしている場所」と「ぼかしていない場所」のわかりやすい差を作るように影つけをするとメリハリが出やすくなります。

❶



くっきりさせて印象を強くする

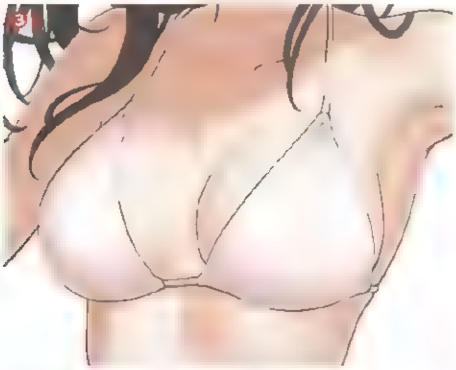
落ち影や、おへそや脚の付け根などの線画周りでぼかさない箇所を作るのは基本ですが、腕や脚で上から下へ影が入るとき、グラデーションにするのではなく、くっきりめに影を区切るのもよいです❷。上から下へのグラデ影はパーツの丸みによる影ではなく、光源に対する影なので、ぼかしを抑えても腕や脚のやわらかさはそれほど損なわれません。

❷

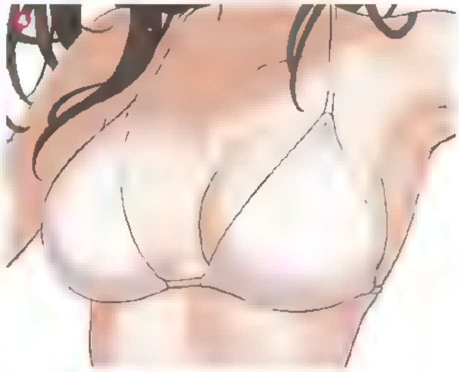


重さと軽さを表現する

ふんわりグラデーションでぼかすほど「軽く」見え③、ぼかしを抑えるとより「重く」見えます④。丸いものでも、重量感を出したい場合はあまりぼかさない、あるいはぼかさない部分を作るとよいでしょう。



ぼかすと軽く見える

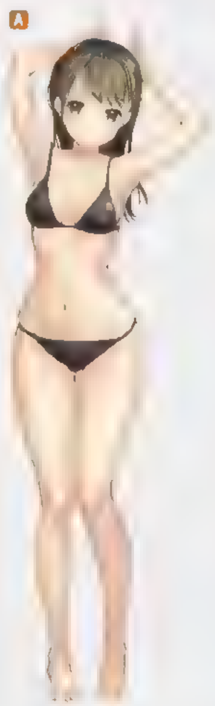


ぼかしを抑えると重く見える

Column

肌塗りにおけるハイライト

ハイライトが少ない肌は、マットな質感になります。ハイライトを入れると、ツヤっぽく肉感的な表現ができます。肌にハイライトを入れるときは、濡れている、またはオイリーにテカっている状態を想定して塗るとよいでしょう。



ハイライト少なめ



ハイライト多め



ハイライト多めでツヤ増し

12 影面積の割合

同じ光源でも、明るい部分と暗い部分の割合を変えることで違う印象になります。

髪束の影面積

髪束の影面積で考えてみましょう。2：8で塗った例と5：5で塗った例を挙げます。

● 8割と2割で分けた例

髪束の2割か8割の面積を影にした例です❶❷。毛束を細く表現できるので、描き込みが少なくても細かい髪に見せることができます。反面、平坦になりやすいので、ハイライトでメリハリをつけます。

❶



ベース8：影2　　ベース2：影8

❷



● 半分で分けた例

髪束の半分の面積を影にした例です❸❹。立体感を強く出せる反面、90年代アニメや00年代美少女ゲームでよく見られた塗り方のため古い絵柄に見えがちです。あまりおすすめしません。

❸



ベース5：影5

❹



髪以外に肌や服でも、経験上、5：5の割合で影を入れるより、7：3〜9：1の割合で、ベース色か影のどちらかの面積が細く入るように入れたほうが見映えよく仕上がります。また黒髪のハイライトが見映えよく見えるのは、色のコントラスト差が大きいのももちろんですが黒部分9：ハイライト1と明るい部分と暗い部分の面積割合が偏っているからです。塗りを模索したいとき、このルールを意識しながら、あるいは割合を使い分けながら塗ると仕上がりの雰囲気を変えることができます。



Chapter 4

水着少女のメイキング

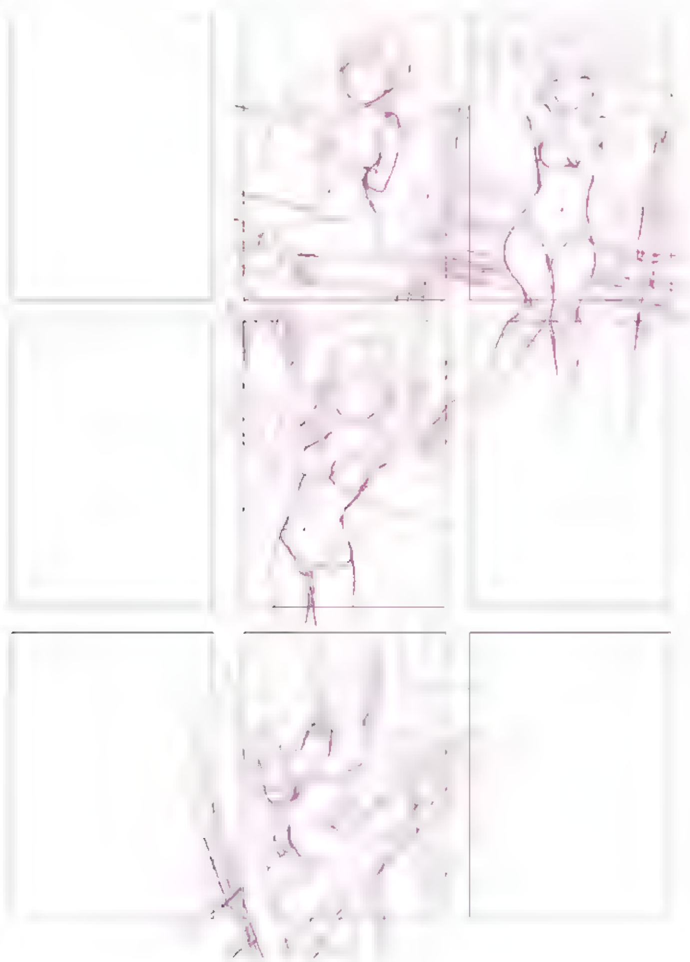
ゼロから水着少女を描き上げるまでの流れを紹介します。
Chapter 1～3で解説したことをふまえつつ、
今回のイラストを描くときに大切にしたことを多くまとめています。
1枚の絵を描き上げるまでの流れをつかんでください。

01 大ラフとラフを描く

大ラフを描く

大ラフを描くときは、9分割した枠が描かれたA4サイズのキャンバス❶を使っています(「ダウンロード特典」、p.142)。サイズが小さいほうが手軽に描けますし、細かく描き込むことができないのでイラスト全体を眺めながらレイアウト決めに集中できます。また、9枠あるので複数のラフを見比べやすいです。同じようなラフは横に並べて描いてみたりするなど、いろいろな構図を模索しながら検討できます。
まずは描きたいシーンを思い浮かべます。すぐに思いつかないときは、ネットサーフィンをしたり本を見たりしながら、描きたい絵のヒントを探り、どんな絵にするかを脳内で固めていきます。何も思いついていないのに描き始めるとロクなことになりません……。

❶



Point どうやって描きたいシーンを思い浮かべるか

私は女の子のキャラクターイラストを描くことが多いので、「カメラ=自分」であることを基本的な前提条件にしていて、その上で「このイラストの世界に入ってみたいと思えるかどうか」「このイラストのシチュエーションの続きが誰でも簡単に想像できて妄想がふくらむかどうか」を常に意識するようにしています。イラストの中の女の子が好きになれるような、そんなシーンをぐるぐると考え、ぼや〜〜っと映像が思いついたら、それをキャンバスにアウトプットしていきます。

2 大ラフで模索する

思いついたシーンを実際に描いてみると、いまいちパッとしないことがあります。「思いついたシーンがそんなにいいシチュエーションじゃない」「画力が足りず描きたいシーンが表現できていない」「カメラ位置=レイアウトの切り取り方が微妙」など原因はいろいろありますが、最後に挙げた「レイアウト」に関しては試行錯誤することができるので同じシチュエーションで違う構図の絵を試すとよいでしょう。

Point レイアウトを模索する方法

❶の中央のラフは、女の子がはじめて水着になって、恥ずかしそうに麦わらをかぶり「にあう?」と小首をかしげているシーンをイメージして描きました。棒立ちなのと背景のおさまりが悪いのが気になったので、画角を気持ち広くして、俯瞰のパースが強調されるように変更したラフを左隣に描いてみました❷(画角については後述)。これにより、右に大きいヤシの葉、左に小さいヤシの葉、と遠近感が表現できるようになりました。右上から左下へ背景が向かうような流れを意識して調整していきます❸。また、カメラがより俯瞰になったのでお尻の背中側が少し見えるようになり、くびれのラインをそのまま強調していったところ、片足を引いてポーズがS字になり、キャラクターに動きが出ました(S字ポーズについては後述)。この時点では描いていませんが、髪の毛を右から左へなびかせることでもっと動きが出るな、とさらにイメージをふくらませていきます。大ラフの工程では、同じシチュエーションでも違う構図などいろんなパターンが模索できるので、できればこの段階で一度寝かせて、時間を置いてからまた見なおせるとよいです。

❷



❸

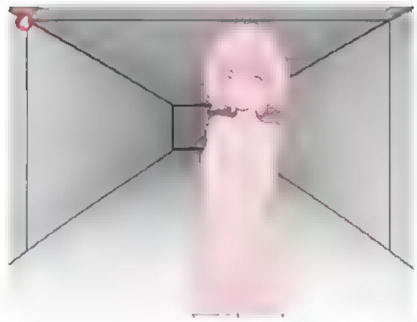


Point 画角を意識した背景レイアウト

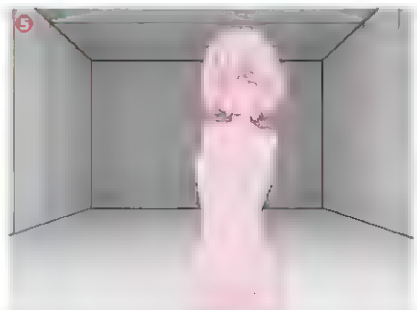
画角とは、写真用語でカメラで写る範囲を角度で表したもので、広角レンズほど画角が広く、望遠レンズほど画角が狭くなります。❹❺は人物は同じ見え方で、背景の写り方を変えたものです。実際は人物のパースも変わるのですが、細かい違いなのでわかりやすくするため同じ絵にしてあります。私は写真カメラについては詳しくないので、「広角はカメラを引いて背景のパースをぎゅっときつくする」「望遠はカメラをズームしてパースのゆるい自然な背景」程度の認識ですが、イラストのレイアウトを決めるとき、画角を意識すると特に背景レイアウトで表現の幅が広がります。

例えば1枚のイラストで場面状況を説明したいときは、背景に多くの情報をつめこむために広角❹にしたほうがよいでしょう。アイドルモノのソーシャルゲームイラストは広角で小物などが多く配置されている絵が多いです。また、魚眼レンズなどもそうですが、カメラとの距離が近いため、キャラクターをより至近距離に感じさせたいときにも使えます。

一方、望遠❺は遠くからズームした一部をフレームで切り取った、いわゆるポートレート写真のような画面になるため、背景よりもキャラクターをメインで見せたい場合に有効です。キャラにピントを合わせて背景はぼかすなど、視線を集めたい部分、集めたくない部分を意識してボケ表現を加えるといいでしょう。



広角：画角が広い＝フレームに入る背景が多い。キャラとカメラの距離が近い。パースがきつく、遠近感が強調される



標準〜望遠．画角が狭い＝フレームに入る背景が少ない。キャラとカメラの距離が遠い。パースラインは平行に近く、奥行きは圧縮される

Point S字ポーズ

❻のように頭、上半身、下半身がすべて同じ向きではなく、❼のように頭は右、上半身は左など、向きを変えると体のラインがS字のような曲線になるポーズになります。このポーズをS字ポーズと呼びます。女の子のイラストでは特に、S字を意識することで曲線美が表現でき、また動きも出しやすくなります。

体の向きを変えなくてもジグザグなS字ラインを意識すれば、ポーズに変化をつけられます。私は人物ラフを一旦描いたあと、頭を反転させて傾けたり、上半身と下半身で向いている方向を逆にしたりなど、骨折しそうなポーズをよく模索しています。体の中心軸が左右どちらかに傾いていないか、きちんと垂直に立って見えるかに注意しながら模索するとよいでしょう。



③ ラフを整える（大ラフを整える）

イメージがかたまったら、大ラフをさらに描き込んでいきます。A4サイズのキャンバスを新規に作り、小さく描いていた大ラフを拡大して貼り付けます。ここでは大ラフから背景を切り取って新規レイヤーにペーストし、キャラレイヤーと背景レイヤーに分けています。ラフ段階で、背景ラフが別になっていたほうがキャラの位置調整をするのに都合がよいためです。
周囲の薄い黒枠はトリミング用の余白です。印刷物でなくても、トリミング範囲を変えたくなったときに修正しやすいように枠を描いておくようにしています。
サイズが大きくなって細部が描き込めるようになったので、線が重なっていたり太すぎる部分を整えてラフの線を整理していきます❽。



Point ディテールを詰めていく

ラフの工程ではディテールがあいまいだった部分を補完していきます。この絵では、主にキャラクターの水着のデザイン、髪の流れ、麦わら帽子のデザイン、手指のポーズなどを詰めています。
水着はいろいろな水着デザインを参考にしつつ、シンプルなものにしたかったので腰にリボンをつけて少しだけ可愛さをプラスしてみました。ポイントになるように紐リボンではなく、平たい布の大ぶりなリボンを選びました。麦わら帽子は、実際の麦わら帽子を参考に、麦わらの網目アタリを描き込みました。手指は自分で同じポーズの写真を撮り、それを見ながら描いています。
背景はシンプルなので大ラフからあまり修正せずに、水平線の位置だけキャラクターと合わせながら決めました❾。



02 カラーラフを描く

1 キャラをパーツごとに色分けをする

イメージがかたまったら色をのせてカラーラフを作ります。まずはキャラをパーツごとに色分けをします❶。顔がかわいくないとやる気が出ないので、このカラーラフの段階で目も塗ってしまいます。髪にハイビスカスと、小さな白い花が欲しかったのでそれらしい花を調べて、プルメリアを添えました。



2 キャラの影を塗る

色分けしたレイヤーの上に、[描画モード　乗算]にしたレイヤーを作成して薄いピンク紫色で影をつけていきます❷。ピンク紫色を使う理由は、青系パーツと赤系パーツのどちらにも大きな違和感なくのるためです。

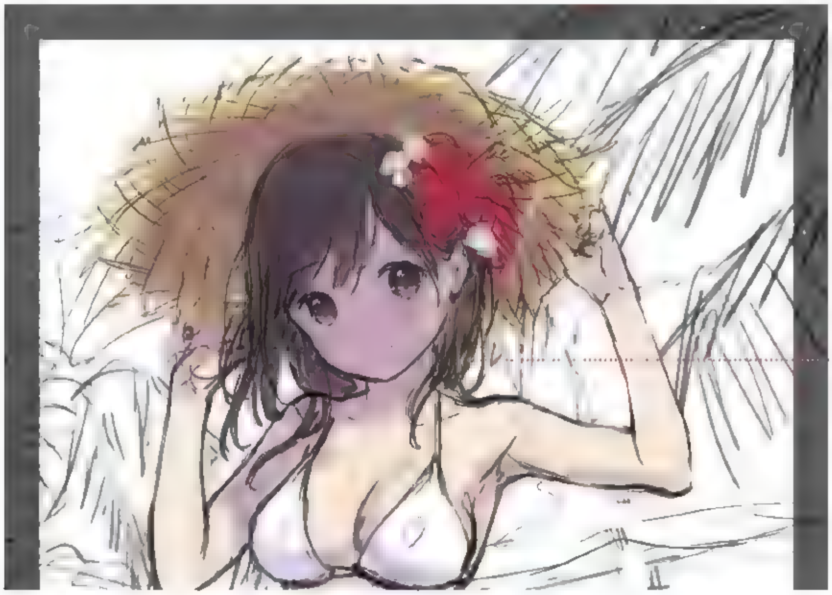


Point ライティングを意識した影を描く

ここでは細かい影は描き込まず、画面全体のライティングを意識して大きな影のみを描くようにします。背景の流れに合わせて右上から左下へ日差しが差し込む想定❸で、左下へ影が落ちていくように塗っていきます。落ち影はもっと下まで落としてもいいのですが、あえて胸の上までにとどめておくことで、胸～胴体が手前に来て目立つように魅せることができます。また、左足(向かって右)は奥へ向かっていくように見せたいので、塗りつぶしました。
このように、影や色を置いてみて、椅子を引いてディスプレイと距離をとりなるべく客観的に眺めながら、見せたい部分が目立っているか、逆に見せたくない部分が目立っていないか、もっと効果的に魅せる表現はないかを模索します。例えばここでは顔に影が入って顔が目立たなくなってしまっていますが、向かって右側の頬こめかみあたりを中心に帽子からの細かい光を入れる想定をしているので、そのイメージを脳内で補完した結果目立たせることができると判断し、そのまま進めています。脳内イメージに自信が持てないときはきっちりラフで形にしたほうが安全です。

Point 顔に影を落としすぎないようにする

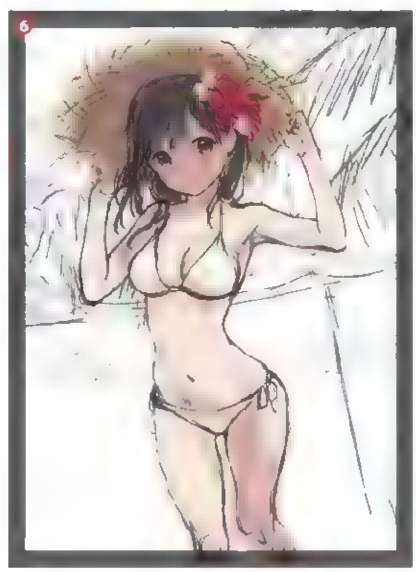
麦わら帽子で顔全体に影がかかり、麦わらの網目から細かい光がキラキラと散るイメージで顔の影を描きました。このとき左右の肩付近までまっすぐ落ち影を落としてしまうと、髪の毛もすべて暗くなってしまいポイントで光を入れづらくなりがちです。そこで、向かって右側の髪の毛部分❹に光を入れる余地を残しながら帽子の落ち影を向かって左側へずらすように入れています。



3 キャラの影色をなじませる

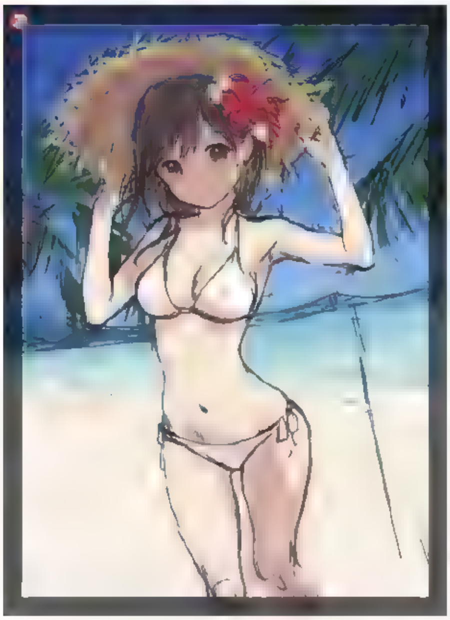
影色をイメージに近づけるため、ピンク紫色の「影フフ」レイヤーの上に新規レイヤーをクリッピングし肌中心にオレンジ色をのせて影色をなじませました❺❻。

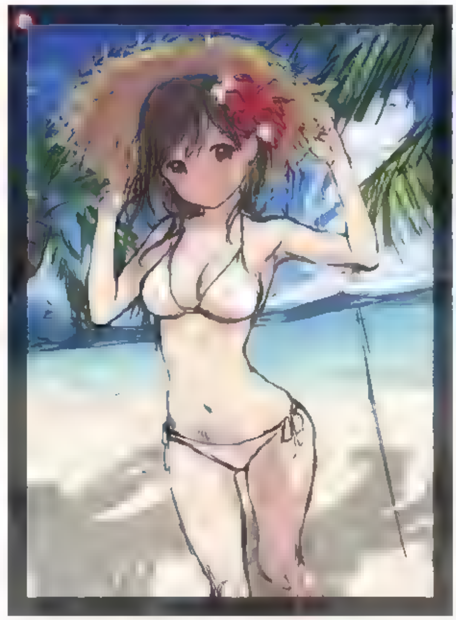




④ 背景を色分けする

背景に色をのせていきます。夏らしい鮮やかな青にしたいので、空を深い青に、海を水色にしました。海と砂浜は南国のビーチを参考に色をかためていきます❼。
また、砂浜がさみしかったので、キャラの落ち影を落とそうと思いましたが位置的に難しいので画面外にヤシの木がある想定でヤシの木の落ち影を落としました❽。キャラに木の影がかぶってないとか影の位置とかおかしい部分はありますがここでは気にしないことにします。





Column

画面外からの光と影を意識したライティング

画面外から落ちるヤシの木の影を描きましたが、これは見映えのいい、メリハリのある絵に仕上げるライティングともいえます。「画面外からの光とそれによってできる影を目立つ形で入れる」というライティングです。ヤシの木の影によって、画面全体のコントラストを強めることができています。
このライティングの最も簡単な方法は、ナナメに影や光を落とすことです。AB のイラストは、どちらも室内で、画面外にある大きな窓からの光を想定して影を落としています。キャラクターを横切るように光を落とすことで明部と暗部が強調され、手軽に印象的な画面作りができます。やりすぎるとキャラクターよりも影が目立ってしまうことがあるので、見せたいものが何かを忘れずに調整するようにします。基本的には絵として見せたい部分を明るく残し、視線をはずしても問題ない部分を影にするとよいでしょう。

A



B



⑤ 全体効果をかけてから何度も見なおす

最後に全体効果（エフェクト）として、一番上に新規レイヤーを［描画モード：スクリーン］で作りうっすらと青をのせて明るくし、右上から左下へ向かって入射光を描き加えて仕上がりイメージをつかみやすくします❾。カラーラフ以降の工程は清書作業となり大きな見なおしができないため、色味とライティングを中心に問題ないかどうか、完成図をイメージしながら何度も全体を見なおします。



03 線画を描く

1 キャラの線画を描く

カラーラフの不透明度を下げて、その上に新規レイヤーを作り線画を描いていきます❶。ここで頭が大きく感じたので、少し小さく調整しています。

❶


2 麦わら帽子のシルエットを描く

麦わら帽子は、線画は描かず帽子の形のみを描くことにしました。編み目をラフのアタリにしたがって太めのベタブラシで描き❷、編み目のニュアンスは帽子の端部分だけでよいので、少しずつ編み目の穴が小さくなるように内側を塗りつぶしました❸。はみだし部分などは彩色時に調整するため、線画はこれで完成です❹。

❷


❸


❹



04 下塗りをして顔を描く

1 パーツごとに下塗りをする

「肌」「髪」「水着」「帽子」「ハイビスカス」のパーツごとにレイヤーグループを分けて下塗りをします❶。肌のレイヤーグループには肌配色のパレット（p.21）を読み込んでいます。ほかのパーツの色は、カラーラフ時の色に合わせて大まかに選んでいます。べた塗りレイヤーで下塗りしておけば、色の調整が簡単です。帽子は前節で描いたシルエットをベージュ色に塗りつぶしました。

❶



2 顔を描き込む

顔がかわいくないとやっぱりやる気が出ないので、下塗りからの流れで真っ先に顔を描き込んでしまいます。描き込みの手順を紹介します。順を追って説明しているのでスマートに塗っているように見えますが、実際は「ハイライトはもっと大きいほうがいいか？」「目の下部分はもっと明るいほうがかわいいか？」「まつ毛はもう少し削ったほうがいい？」「左右で目のバランスおかしくない？」「下まつげはもっと薄くしたほうがいい？」などと描いた本人以外はどこが変わっているのか全くわからないだろうレベルで何度も繰り返し描きなおしています。この子の場合は、最初はもう少し明るい瞳の色だったのですが、黒目がちなほうがかわいくなりそうだったので、途中でガラっと色を塗り直したり描き直したり試行錯誤しました。



1 瞳に色をつけてから形をぼかす



2 瞳上部と輪郭に影を描く



3 瞳下部に青い光を入れる



4 瞳下部に黄色ハイライトを描く



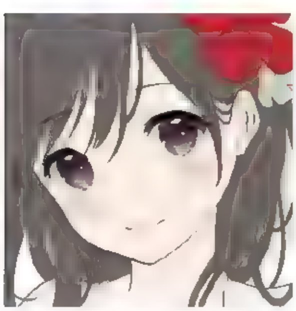
5 瞳下部にグラデを明るく入れる



6 瞳上部に反射光を描く



7 瞳のハイライトを描く



8 白目、頬、唇を描く



9 顔の線画に色をつける



10 まつげを描いて微調整で完成

05 肌を塗る

① カラーラフの影を1影にコピーする

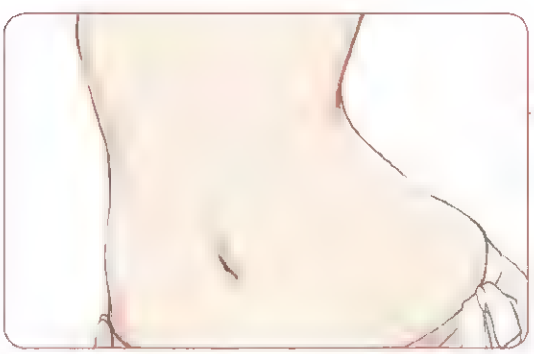
カラーラフの影範囲をコピーして、各パーツの1影のレイヤーにのせます❶。ラフレイヤーのマスクを選択し、Alt を押しながらドラッグしてそのまま1影レイヤーのマスクで離すと簡単にコピーできます。
肌の1影はオレンジ色です。ラフの影がかなり大ざっぱだったので、どこに影を置くかを考えながらもう少し整えて細かくしています❷。

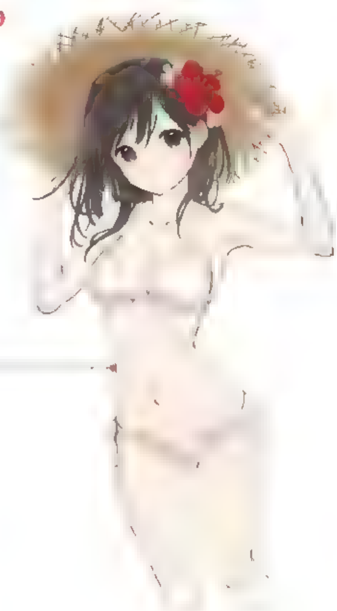
❶


❷


② 1影（キワ）を塗る

先ほどの1影レイヤーは一旦非表示にして、同じ1影の色のレイヤーを作って「必ず暗くなる場所」に影色を置いていきます❸。主に線画のある場所です。髪やリボンなどの落ち影はあとの工程で描きます。



❸


③ 1影（全体）を塗る

非表示にしていた1影レイヤーを戻して❹、ラフの影のブラシムラをぼかしながら整えて綺麗にして1影を仕上げていきます❺❻。左面が影になることを意識して、丸みのある部分は右側をぼかし、左側をくっきりめに残しながら「ぼかしすぎない」ことを意識して塗り進めます。



❹



❻



Point 水着少女の肌のこだわり

水着少女の肌の影つけで特にこだわった部分を❼にまとめます。**基本的に、左面、下面、奥側に影をつけています。**

❼



Point 物体同士の重なりを忘れないように影つけをする

絵を塗り慣れていない頃は、すべてのパーツの影が均一になりやすいです。これは画面全体での光源を意識できず(もしくは忘れてしまい)、部位ごとの彩色に集中してしまったり、正面から見た平面＝二次元の絵としてしか捉えられないことが原因で、パーツごとに正面から光をあてただけの単純な影つけになってしまうからでしょう。

特に物体同士の重なりはよく忘れがちです。キャラクターの例でいうと、胴体パーツより腕パーツのほうが後ろにある、などパーツごとにカメラからの距離は異なります。カメラ位置から光をあてている絵の場合、奥にあるパーツは暗く、手前にあるパーツは明るくしなければなりませんが、つい「光源は右だから腕の左側を暗くしよう」などと考えて、パーツごとに独立した影を塗ってしまうだけで終わってしまいがちです❽。奥にあるパーツは大胆に塗りつぶすなど、常に「キャラや画面全体での立体」を意識して影つけできると、絵全体での見映えや、見せ場はどこかのメリハ」をコントロールしやすくなります❾。

❽



パーツごとに均一的な影を入れた例。平面的な印象になりがち

❾



大きく塗りつぶすパーツを作ったりとキャラ全体の立体を意識した例

④ 2影を塗る

1影より濃い色で2影を塗ります⑩。主に以下の部分を塗りました。

■ 1影で影になっている範囲が広い部分

首から胸上の落ち影付近⑪や向かって左の胴体⑫、足の影になっている部分⑬などに、塗り込みが足りないので2影を足しました。

■ 輪郭付近

脚の輪郭や腕の輪郭などをもう1段階濃くします。向かって右側の胴体からお尻までの光があたっている輪郭部分⑭には2影は入れていません。

■ 落ち影

髪、胸の下、リボンの落ち影を加えました。

Point 落ち影も3次元で考える

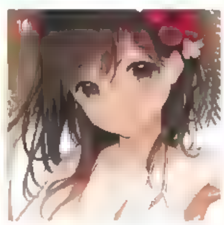
落ち影も平面に画一的に入れてしまわないように注意です。例えば肩から胸に髪の毛がふわっとかかる場合に、絵を平面で捉えて正面から影を落としてしまうと、特に鎖骨や右腕にかかっている影が不自然になります⑮。腕は胴体より奥にあり、鎖骨や首は奥まっていて、さらに髪の毛は毛先にいくほど体から離れるように浮いているはずです。そのため、毛先にいくほど影がズレたり、腕の部分にはほとんど影は落ちないほうが自然です⑯。



⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭



正面から平面的に入れてしまった例



パーツの立体を意識して入れた例

⑤ 3影を塗る



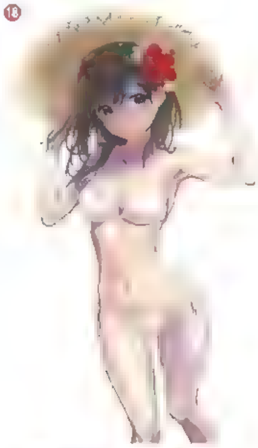
⑰

2影よりさらに濃い3影を追加します⑰。3影はほぼ茶色なので入れすぎると肌の色が汚くなってしまいます。広範囲に入れすぎないように気をつけます。主に前髪下と首の下付近を暗くし、胸周りの線画付近（胸の輪郭、水着との接地部分）や落ち影の根本を少しだけ暗くしました。モノクロ漫画絵などでスミ入れするイメージで入れています。また、線画を4影として捉え、3影で塗りとなじませるように、線画を補足するイメージで入れるとより立体感が強調されるように思います。

⑥ 青みを足す

肌に青みを追加して色に深みを出します。1影の範囲の内側にふんわりと薄い青紫色をのせました⑱⑲。照り返しがある肌と肌が重なっている部分や光があたりやすい輪郭付近などは避けます。

⑱



青みを足した部分を強調

⑲



⑦ 砂浜からの環境光を足す

ビーチでは砂浜から太陽光の照り返しがあるので、キャラの下面を中心に山吹色で明るくしていきます。レイヤーの描画モードは「オーバーレイ」です。光が集まり反射しやすい顔の下部分や首、おなかの下部分などに軽くのせます。肌同士の距離が近い右腕や内ももなども黄色く明るくしました⑳㉑。

⑳



環境光を足した部分を強調

㉑



8 赤みを足す

肌に赤みを足します。肘、ひざ、おへそにうっすらと赤を加えました㉒㉓。このあとの工程でハイライトを足し艶っぽく仕上げるためです。

㉒



赤みを足した部分を強調

㉓



9 ハイライトを描く

白でハイライトを描きます。基本的には円形の点で入れます。胸、肩、おなかなどの丸い部分の頂点、ひざ、肘、腰骨など骨ばっている部分の頂点を中心に入れました㉔㉕。また顔の立体感を出すために1影の上からさらに2影などで塗り込んでしまうと、最もよく魅せたい顔の色味が沈んでしまうので、それを避けるため、影は描き込まず、光源側のこめかみ付近や鼻などに顔の形がわかるようにハイライトを入れます。
㉕で肌の塗りは完成です。肌のレイヤー構成は㉖になります。



レイヤー名	内容	色	描画モード	不透明度／塗り／効果設定
レベル補正1	調整レイヤー※2		通常	
HL	ハイライト	#ffffff	通常	光彩外側（#ffb400、オーバーレイ、不透明度40%）
照り返し	環境光	#ffb770	オーバーレイ	
青	青み	#a6b4fb	通常	塗り50%
赤	赤み	#ff0012	通常	塗り20%
3	3影	#530000	通常	光彩外側（#ef7366）
2	2影	#a78586	通常	不透明度77% 光彩外側（#ef7366）
1	1影	#e28168	通常	上のレイヤーだけ不透明度70%
肌	ベース色	#fef0e5	通常	

※1：「不透明度／塗り／効果設定」には設定を変更したものだけを掲載しています。
※2：調整レイヤーの［レベル補正］を一番上に入れて部分的に色を明るく色調補正しています。

25



24

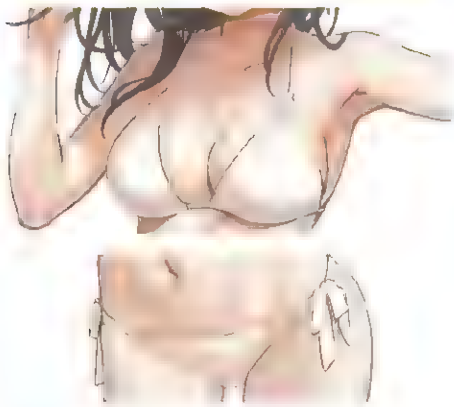


ハイライトを足した部分を水色で強調

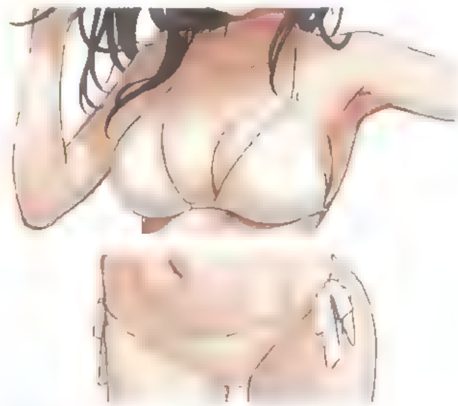
06 水着を塗る

1 影を塗る

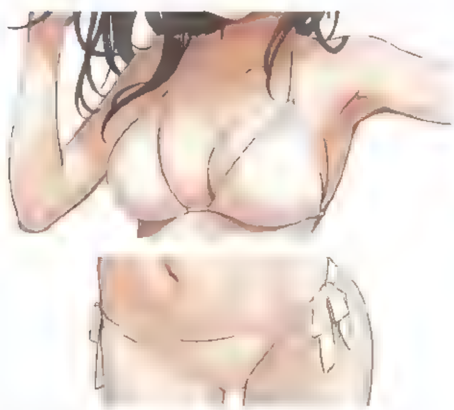
肌塗りと同じように、ラフ影を1影色のレイヤーにのせ、塗りを整えていきます。服の場合は、**「部分的にぼかしながらムラを綺麗にする→細かいシワを描き込む」**という流れになります。



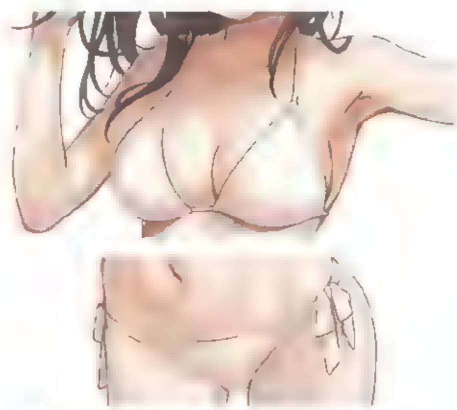
1 ラフの影を1影の色でのせます。



2 ラフの影をぼかしながらムラを綺麗にします。



3 ディテールを追加するため、シワをハードブラシでざざっと描き込みます。

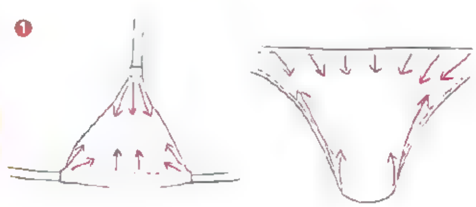


4 描いたシワをぼかしてなじませたり、シワを1影から細く削ったりして、シワのディテールを整えました。

Point 引っ張られるシワで水着の布感を出す

水着はほぼ肌に密着しているので、体に沿ってうねうねとシワができることはほぼないですがその分ただツルっと塗ってしまうと布感が出ません。**水着の縫い目から布がひっぱられるイメージ❶を意識しながらシワを描くと布感が増せます。**

❶

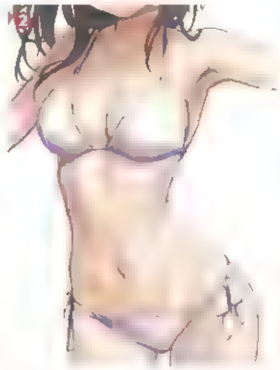


❷ 2影を塗る

1影の範囲が広い部分を中心に、さらに濃い2影を使って影をより濃く塗り込んでいきます。胸の下、首下付近、向かって左の股部分を塗りました❷❸。また、ひもの首横から後ろへ回り込む部分が明るく感じたのでもう1段階暗い色を追加しています。

❸





2影を足した部分を青で強調

❸ 砂浜からの環境光を足す

肌と同じように、水着の下面にも砂浜からの照り返しを想定して山吹色を加えます。レイヤーの描画モードは「オーバーレイ」です。うっすら黄色く明るくなるくらいのタッチで塗ります❹❺。1影全体を覆ってしまうとせっかくの影色が薄くなってしまうので胸の立体感は損なわないように注意しながら入れます。

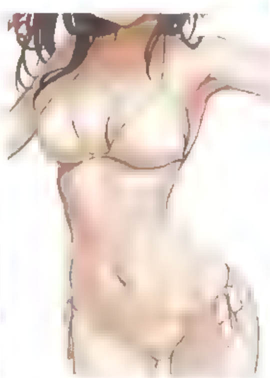
❺で水着の塗りは完成です。レイヤー構成は❻になります。



レイヤー名	内容	色	描画モード
照り返し	環境光	#ffb762	オーバーレイ
3	もう1段暗い色（ラスタレイヤー）		通常
2	2影	#b39c91	通常
1	1影	#e2bcac	通常
水着	ベース色	#fffbf7	通常

❺





環境光を足した部分をオレンジで強調

07 髪を塗る

1 1影を塗る

今回のキャラでは髪の毛の部分がほぼ影になるので、毛先の一部以外のほとんどを1影で塗りつぶします❶❷。



塗った部分を青色で強調



2 後ろ髪を2影で塗る

後ろ髪部分を2影でベタ塗りします❸❹。
これを最初にしておくことで、以降の塗りで明るくするところと暗くするところのメリハリがイメージしやすくなります。



塗った部分を青色で強調



3 毛束を2影で塗る

2影のレイヤーをもう一つ作って、塗りつぶした後ろ髪以外の範囲に毛束を描きます❺❻。筆圧でサイズと不透明度が変わるブラシ(ハードブラシ、p.8)を使って描いて削ったり、描いてぼかして薄くしたり、境界を濃くしたり、太く描いたものを細く消して分割したり…などを組み合わせながら影を描き込んでいきます❼。





塗った部分を緑色で強調



④ 肌や砂浜からの環境光を足す

塗りつぶした後ろ髪部分に、隣接した肌や砂浜からの照り返しを考慮してオレンジに近い色で、ソフトブラシで下から上に向かって明るくなるようなグラデーションを塗ります。さらにハードブラシで、塗ったグラデーションを部分的に細く削って毛束のニュアンスを足します❽❾。



塗った部分を緑色で強調



⑤ 髪のハイライトを描く

ハイライトを髪のベース色より明るめのベージュ色で描いていきます。2影を描いていない範囲の内側に、毛束の影になる部分を避けながらカタマリで明るくします❿。さらにそれを部分的に細かく分割します⓫。だいたいの形が描けたら、ソフトブラシで薄く消してなじませます⓬。













6 小さなハイライトを足す

ハイライトのレイヤーをもう一つ作って、頭頂部や頭の中央に輪っかになるようにハイライトを入れます⑬⑭。STEP5のハイライトと同じ色で、細く小さくポイントになるような線で描き込みます。さらに頭頂部のハイライトには薄紫色のレイヤーをクリッピングして色味を足しています。今回は髪全体が影になっているため、ハイライトは控えめです。





塗った部分を緑色で強調

7 髪の透け感を表現する

顔周りの髪の毛に、おでこ付近の肌色をスポイトで取った色をのせて髪が透けるようになじませます⑮⑯。





塗った部分を緑色で強調

8 仕上げとして色調整をする

全体の色調整です。毛先を軽くするためにピンク色を足して明るくしたり、頭頂部が帽子の影になっているわりに明るく感じたので調整レイヤーで暗くしたり、帽子との接地付近に青みを追加したりしました⑰。

⑰で髪の塗りは完成です。髪のレイヤー構造は⑱のようになります。





レイヤー名	内容	色	描画モード	不透明度／塗り
青+	青み	#5a5fb5	通常	
レベル補正3	調整レイヤー		通常	
色変え	ハイライトに足した色味	#b69fff	通常	
ハイライト2	小さなハイライト	#e2c19f	通常	
ハイライト1	ハイライト	#e2c19f	通常	不透明度37%
毛先	毛先の透け感	#e9b8b8	リニアライト	塗り40%
hada	前髪に肌色追加	#eeae96	通常	
明るく	環境光	#a77a66	通常	
2	2影	#26211e	通常	
1	1影	#55413c	通常	
髪	ベース色	#766964	通常	

※1：「不透明度　塗り」には設定を変更したものだけを掲載しています。

Column

髪色別の表現

髪の色味によっても表現方法を変えています。明るい髪色のときは黒に近い暗い引き締め色（p.71）を後ろ髪で使う、暗い髪色のときは白に近いハイライトを側面で使うのがポイントです。



1 1影（薄いグレーベージュ）と2影（濃いグレー茶）で影を塗ります。明るい髪色では濃い2影で一部を暗く引き締めるようにします。



2 白～薄ピンクでハイライトを描きます。前髪は紫（スクリーン）で。



3 前髪を肌色で透けさせたり、頭右上にふわっと濃茶色（乗算）を足して暗くしたり、1影範囲に青みを追加したりと明暗に変化をつけました。



4 明るい部分と毛先中心にピンク（リニアライト）を加えて色味に変化をつけて完成。



1 1影（黒紺）で影を塗ります。2影はありません。



2 ピンク～紫でハイライトを描きます。黒髪は色に変化をつけるため、ハイライトに色をつけるとよいです。青もおすすめ。



3 前髪を肌色で透けさせたり、頭頂部にふわっと濃茶色（乗算）を足して暗くしました。肩のあたりに青みを追加して、体手前へ落ちる髪と後ろ髪との差が出るようにしました。



4 薄青色で右側2割くらいを大胆に明るくしました。濃い髪色のときは、一部を大胆に明るくするとメリハリがつきます。またハイライトの一部を覆い焼きで明るくして完成。

08 麦わら帽子を塗る

1 1影を塗る

肌塗りと同様にまずはカラーラフの影を1影にのせます❶。次に麦わらが編まれているざっくりとした硬い質感を意識しながらぼかしたりはせず、四角ブラシで四角い形の影を描き入れていきます❷❸。







Memo

四角ブラシ

背景を塗るときによく使うブラシです（「ダウンロード特典」、p.142）。エッジが硬く、筆圧に応じてムラを残しながら色を混色するのに使いやすいので質感を出したいときに愛用しています❹。



2 2影を塗る

2影も同じように、塗り込みが足りない部分にざっくりと色を置いてから❺、四角ブラシで細かく描き込んだり削ったりしながら塗っていきます❻❼。







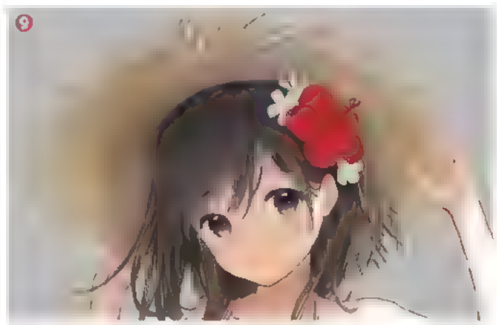
3 3影と黄み、青みも足す

3影と黄み、青みを足して色調整します❽。明るく見えるので、色を調整するために全体に3影を足しました。さらに色に深みを出すため、明るい範囲に部分的に黄色を、暗い範囲に部分的に青色を足しました。



4 ハイライトを足す

帽子編み目の先端部分に、厚み表現も兼ねて白でハイライトを加えました❾。また編み目の穴が小さくなっていく中心部分に向かってハイライト色で穴の形を描き足していきます。穴の厚み部分だけが見えているという想定です。



5 麦わらのディテールを増す

麦わらの編まれている一部が内側にめくれあがっている部分を描き足しました❿。ふにゃふにゃと折れ曲がるような形にすることで軽さが出て、帽子の立体感も増しています。



6 頭部分を描く

編み目の向こう側に、透けて見える、帽子の頭部分を描き足しました⓫。



7 輪郭を強調する

まず帽子レイヤーグループを複製して結合したレイヤーを作ります。それからメニュー［フィルター］→［表現手法］→［輪郭検出］を使って麦わら帽子の輪郭を強調した画像に変換し⑫、［描画モード：焼き込みカラー］［塗り：35%］に設定して、彩色した麦わら帽子の上に重ねます⑬⑭。少しの違いですが、これでエッジが際立ち塗りの甘い部分を引き締めることができます。⑭で麦わら帽子は完成です。レイヤー構造は⑮になります。









レイヤー名	内容	色	描画モード	不透明度／塗り／効果設定
輪郭を描く	輪郭の画像（ラスタレイヤー）		焼き込みカラー	
影	ディテールアップ	#b88c65	通常	
追加	ディテールアップ	#eddab9	通常	
hi	ハイライト	#ffffff	通常	光彩外側（#ffb400、オーバーレイ、不透明度40%）
色調整	色調整の青み	#7a8ce6	通常	塗り50%
3	3影	#321418	通常	
2	2影	#6e4736	通常	
色調整	色調整の黄み	#ffd58c	オーバーレイ	塗り50%
1	1影	#b88c65	通常	
帽子	ベース色	#eddab9	通常	

※1「不透明度／塗り／効果設定」には設定を変更したものだけを掲載しています。

8 花飾りを塗る

帽子に合わせてハイビスカスとプルメリアの花飾りも塗ります。他のパーツと同様に1影⑯、2影⑰を塗り、最後に色調整で青みを足しました⑱。帽子の影になる部分なので、あまり影は描き込まないようにしています。これでキャラクターの彩色は完成です⑲。









09 海と砂浜を描く

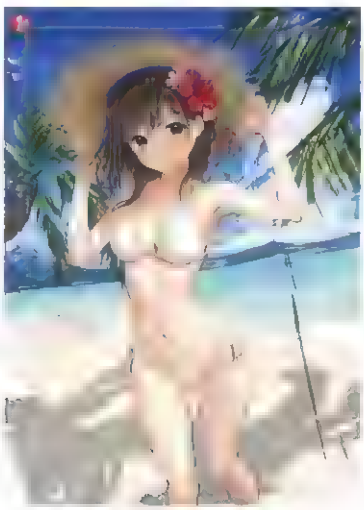
1 カラーラフからパーツを切り出す

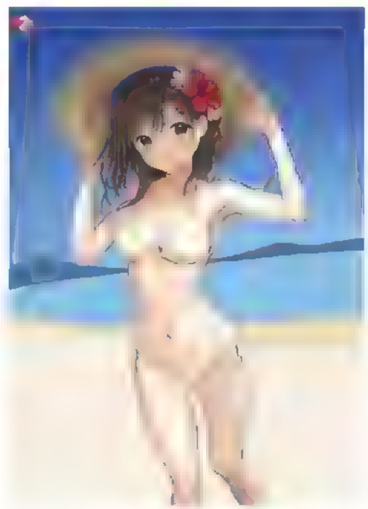
背景のカラーラフ❶を元にして、背景をパーツごとにレイヤー別で塗り分けます❷。まずはヤシ以外の「空」「山」「海」「濡れた砂浜」「砂浜」の形をパスでとりレイヤーを分けました(後でカラーラフの色をのせるので、❷の色は適当です)。塗り始める前にビーチの写真を複数観察して、イメージをふくらませてから作業に入ります。

Memo

背景とマスク塗りの相性

背景では基本的にマスク塗りは使っていません。ラフを描き、清書時にパーツごとに範囲をとって、ラフをその上からクリッピングして、タッチを整えていくのが基本です。背景は固有色で塗らず周囲の色をスポイトして色を混ぜながら塗るので、マスク塗りだとやりづらいことが多いからです。ビーチ背景でマスク塗りを使っている場所は「ヤシ」「雲」「波」のみです。





2 大ざっぱに色をのせる

「海」と「砂浜」を塗ります。カラーラフの色を参考に、大ざっぱに海と砂浜の濡れた部分に色をのせました❸。日本的な海よりは、白い砂浜とターコイズブルーの海が好きなので、海外のビーチの色を参考にしています。空に近い部分は青く、砂浜に向かって色相をずらしつつ明るく水色になるように色を選ぶと映えます。砂浜に近い部分は砂の色が透けるので、クリーム色を薄くのせて明るくしています。また砂浜の濡れている部分は、濡れていることで周囲の景色が映り込むため、空の色として灰色がかった青をうっすら追加しています。

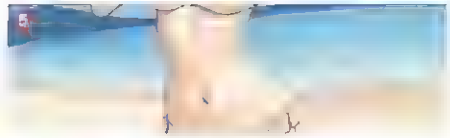
Point 背景を描くときのレイヤーとブラシタッチ

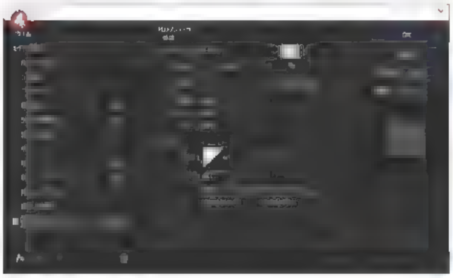
ほとんどの背景はパーツごとに1枚のレイヤーで塗っています。四角ブラシ(p.102)で描いてぼかしたりソフトブラシで消したりといったブラシタッチで描いています。



③ 波を描く

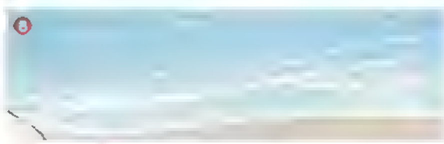
波を描いてきます。白(#ffffff)のベタ塗りレイヤーに、レイヤースタイルの[ドロップシャドウ]❹で薄い肌色(#e0cbc3)を[描画モード：乗算][不透明度：40%]に設定して波の形を描き込みます❺。波の層が2、3層あるようなイメージで描きます❻。左側は奥まっていくので、圧縮されることを意識します。さらに描いた波の形に合わせ、波の層の端や上の層を白く明るくして波の層の重なりを表現します❼。





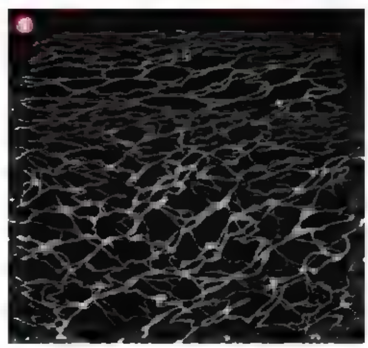






④ 水の波紋を描く

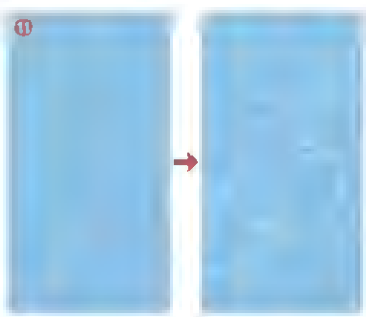
水面に水の波紋のテクスチャを「覆い焼き(リニア)－加算」のレイヤーに貼りました❽❾。水平線に近づくほど縦に圧縮されながらうっすらと消えていくようにします(波はきちんと描いていますが波紋はかなり薄く描いているのでわかりづらいかもしれません…)。テクスチャは、写真を参考に自分で作成したものです。写真だとどうしても情報量が多すぎてイラストに合わないので、自分で描いたものを使うことが多いです。よく使うテクスチャは再利用できるように保存しておくと便利です。



Point 覆い焼きレイヤーの使い方

「テクスチャを「覆い焼き(リニア)－加算」のレイヤーに貼りました」と書きましたが、実際には黒で塗りつぶしたレイヤーを[描画モード：覆い焼き(リニア)－加算]に設定し、新規レイヤーをクリッピングして波模様を描いています❿。
Photoshopでは、レイヤーの描画モードを[覆い焼き(リニア)－加算]や[覆い焼きカラー]にしてもそのままだとあまり光りません。レイヤーを右クリック→[レイヤー効果]→[レイヤースタイル]ダイアログの[透明シェイプレイヤー]のチェックを外すことでギラギラ光るようになります⓫。ところがこの方法はマスク塗りでは使えません。そこで透明部分をなくすため、黒で塗りつぶしたレイヤーに覆い焼きを設定し、その上から任意の色で描くことで同じようにギラギラ光らせることができます。以降も「覆い焼きのレイヤーを作る」と表現しますが、実際はこのようなことを行っていると読み替えてください。

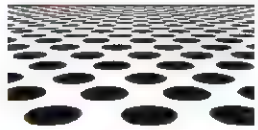




5 水平線部分の波を描く

遠くの波は水平線に近づくほど圧縮されていくので⑫、点線「……」で描いていきます。手前の波のように描きこむ必要はありません。白（#ffffff）で「覆い焼き（リニア）－加算」のレイヤーに描いていきます。ここでは即興で点線ブラシを作って描いています（「ダウンロード特典」、p.142）。
くっきりと点をラインでランダムにいれて、メニュー［フィルタ］→［ぼかし］→［ぼかし（移動）］で横にブレるようにしてなじませます⑬。丸い点が⑭のように平たくブレるように変形しています。

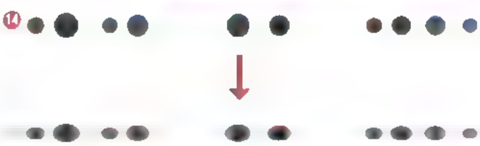
⑫



⑬



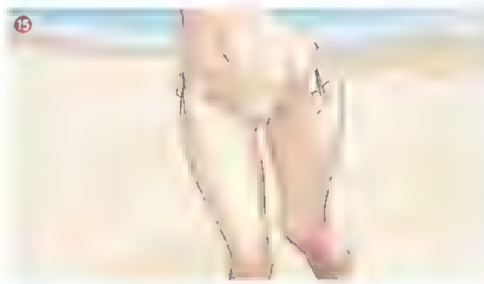
⑭



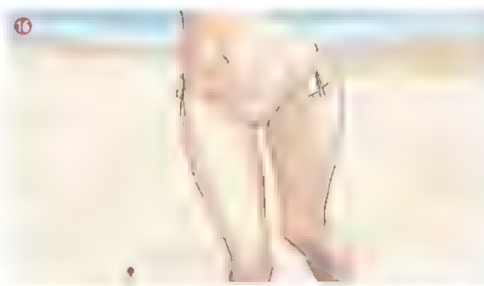
6 砂浜を描く

砂浜を描きます。ヤシの木の落ち影が広い範囲に入るので、あまり描き込んでいません。ベースはクリーム色～ベージュですが、黄色や赤茶、グレーなどいろんな色を不透明度の低いブラシで重ねて、色が均一化しないようにします⑮。
画面の右下側が手前なので砂のくぼみ影を大きく色も濃いめに、画面の左上側が奥なのでくぼみ影は小さく、色も薄く見えるように意識します。
砂の細かさを出すため、「オーバーレイ」のレイヤーで砂粒のテクスチャを貼り付けます⑯。砂粒のテクスチャは、新規作成したレイヤーを白で塗りつぶしてメニュー［フィルター］→［ノイズ］→［ノイズを加える］で［グレースケールノイズ］をチェックして適当に作っています。この画像を変形して砂浜に貼り付けたあと、少し粒が目立ったので、メニュー［フィルタ］→［ぼかし］→［ぼかし（移動）］で水平方向にほんの少しだけぼかしを移動させてなじませています⑰。

⑮

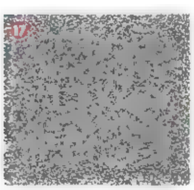


⑯





⑰



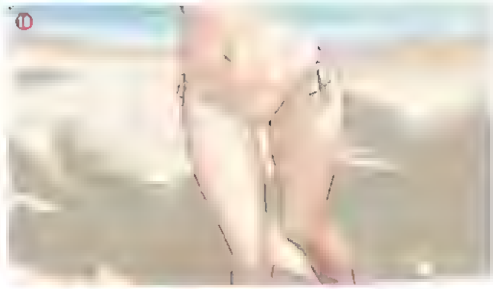
［ノイズを加える］で作成

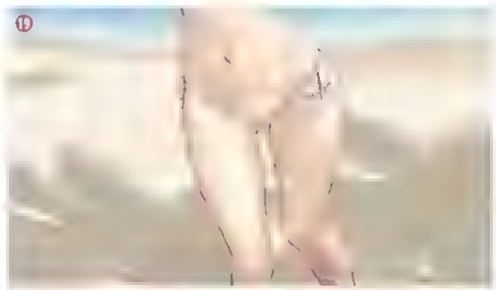


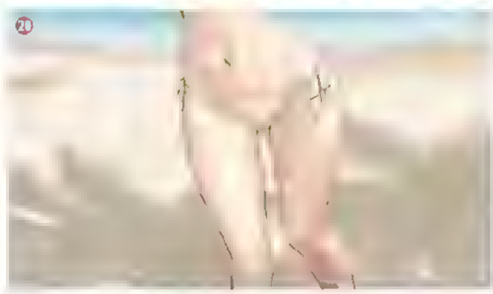
［ぼかし（移動）］でなじませる

7 砂浜にヤシの影を描く

ここからの工程は、「10 ヤシの木を描く」(p.110) が終わった後に行っています。
カラーラフをもとにヤシの木の落ち影を砂浜に描いていきます。ラフの影の形は光源が逆の形をしていたので反転変形して右から左へ影が落ちるように変更しました⑱。
だいたいの形が描けたら、メニュー［フィルター］→［ぼかし］の［ぼかし（ボックス）］や［ぼかし（移動）］（方向は右下から左上）で輪郭をぼかします⑲。うまく描けないうちは、つい影を必要以上にぼかしてごまかそうとしてしまいがちですが、ぼかしすぎず形がわかる程度にはっきりと落としたほうが様になります。
落ち影の輪郭キワにオレンジ色を足します⑳。Ctrl を押しながら影を描いたレイヤーをクリックで選択範囲を選択し、メニュー［編集］→［境界線を描く］でオレンジ色の境界線を描き、［ぼかし（ガウス）］フィルターで適度にぼかすと簡単です。

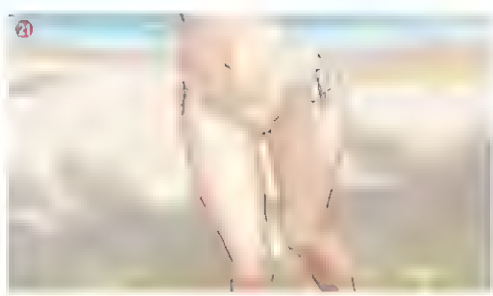






8 ヤシの影色を調整する

色調整です。落ち影のレイヤーにクリッピングで中央に紫色を、手前側にヤシの葉の照り返しとして黄緑色をのせて色に変化を加えました㉑。また、影色が濃く感じたので、奥側の色を少し薄く調整しました。



10 ヤシの木を描く

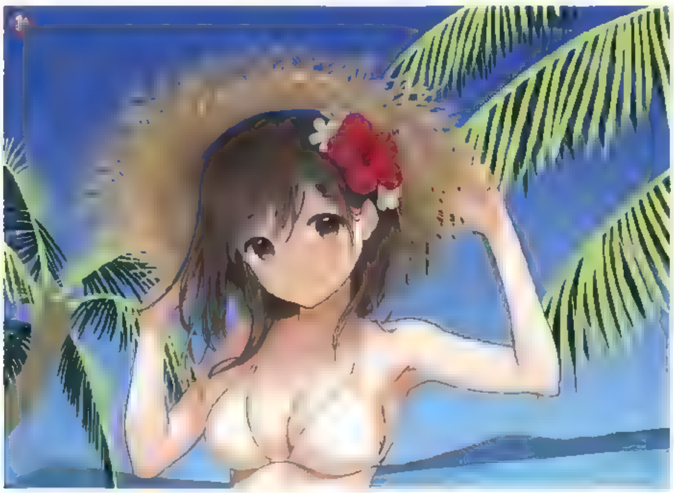
1 パーツごとに色分けする

ヤシの木をまずはパーツごとに塗り分けました❶。光があたる明るい葉、影になる暗い葉、ヤシの幹です。さらに左奥側のヤシの葉と右手前側のヤシの葉はレイヤーを分けています。

Memo

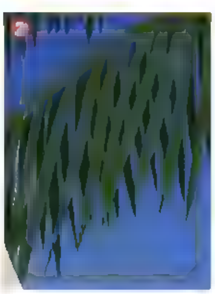
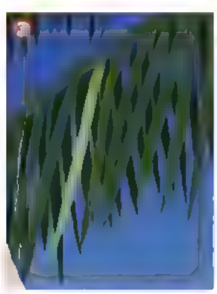
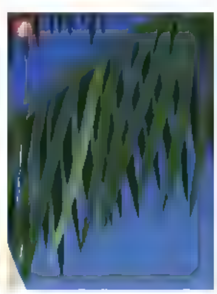
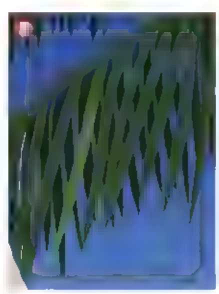
背景でマスク塗りを使う場面

ヤシの木はマスク塗りで描いています。ただこれは「影響される色が空の青くらいしかない」「よく描くパーツなので、どういう色が自分の絵にのせて見栄えがよいかわかっている」ためで、たまたまです。ビーチ背景でマスク塗りを使っている場所は「ヤシ」「雲」「波」ですが、マスク塗りのほっが便利なのは白一色で不透明度を調整しながら塗る雲くらいです。

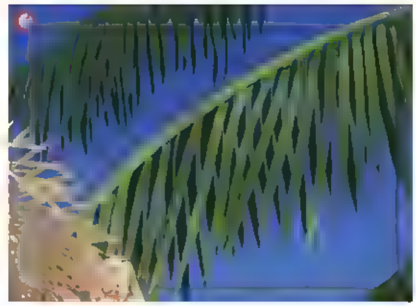


2 手前側の葉を1枚ずつ塗る

右側のヤシの葉から塗ります。黄緑色（手前側の葉のベース色）のレイヤーの上に深い緑色の影レイヤーを作り塗りつぶします❷。四角ブラシ（p.102）で葉一枚分をブラシストロークが残るように削り、同じようにもう一度上から塗ります❸。ムラを残しながらさらに微調整します。このとき、左右どちらかのキワを塗り残すようにすると葉の厚みが表現できます❹。また、葉の根本〜中央あたりを明るくすると、葉のしなりが表現できます❺。

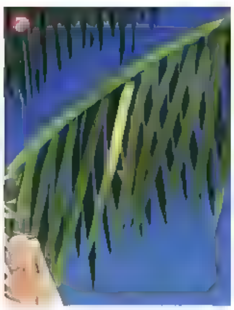





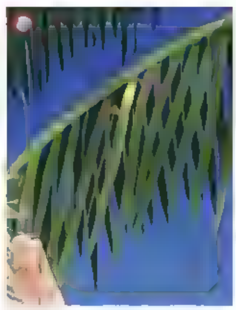
同じ要領ですべての葉を彩色しました❻。

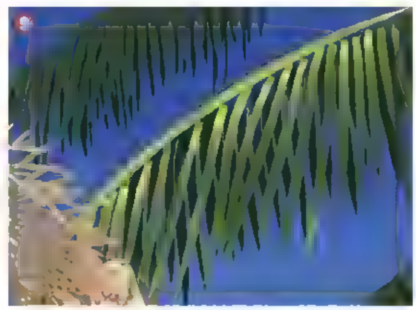


③ 葉のハイライトを描く

葉の上側は太陽光があたって明るくなります。黄緑に近い黄色で、葉の上半分をなぞります❼。次に、上と下からブラシストロークが残るように削っていきます❽。このとき左右キワを細く残すようにします。微調整しながら同じ要領ですべての葉を彩色します❾。



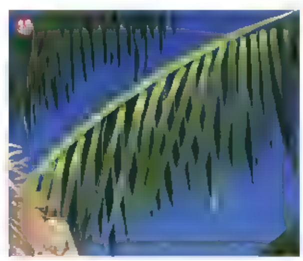




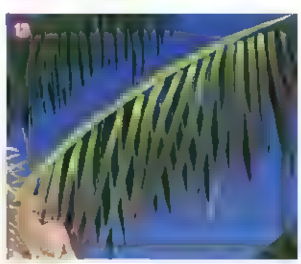
④ 葉に青みと赤みを足す

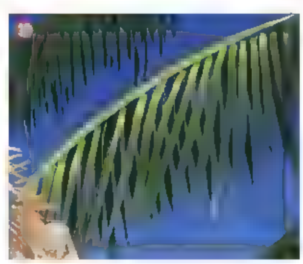
紺色を部分的にのせて薄くすることで背景の青空になじませます⑩⑪。さらにヤシの葉の先が枯れている表現として、葉先に濃いピンク色を「ハードライト」のレイヤーでのせ、薄くしてなじませます⑫⑬。このように青みと赤みを足すことで、緑一色ではなく色相が変化するようにします。





塗った青みを強調

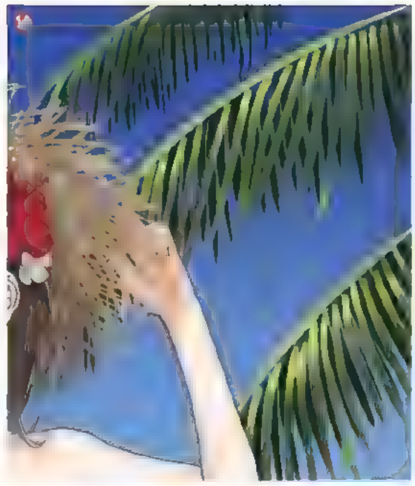




塗った赤みを強調

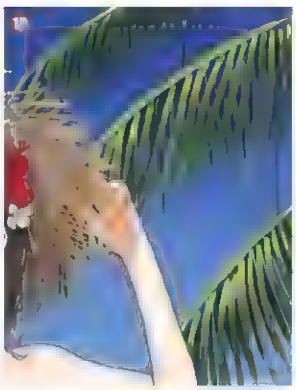
⑤ 葉の色を調整する

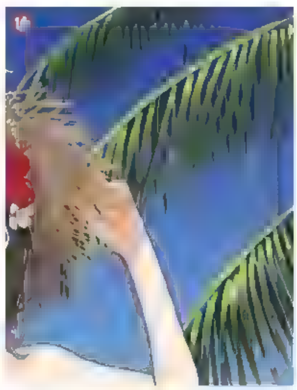
同じ要領で手前側の明るい葉をすべて彩色します⑭。

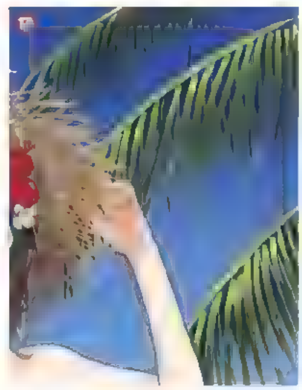


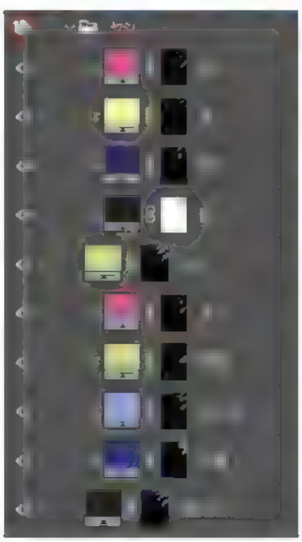
⑥ 後ろ側の葉を塗る

今度は後ろ側の暗い葉を彩色します。**空の色をのせて葉先が霞んでいくようにします**⑮。さらに手前側の葉と同じように葉先に濃いピンク色を薄くのせて枯れを表現します⑯。葉がペラく見えてしまう部分だけ、黄緑色でうっすらとディテールを追加して微調整しました⑰。
これで右側のヤシの葉は完成です。レイヤー構造は⑱のようになります。







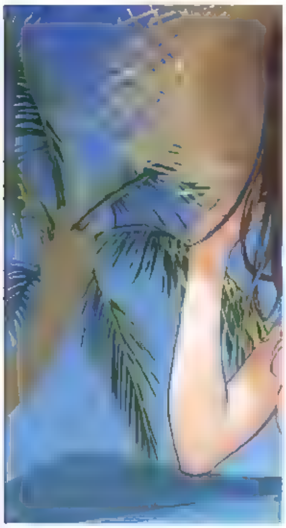


レイヤー名	内容	色	描画モード	不透明度／塗り
赤	手前側の葉の枯れ表現	#ff5490	ハードライト	
HL	手前側の葉のハイライト	#f6ff8a	通常	
暗く	手前側の葉の環境色（空の色）	#0d2177	通常	
影	手前側の葉の影色	#00240e	通常	不透明度80%
ヤシ	手前側の葉のベース色	#b8d977	通常	
赤	後ろ側の葉の枯れ表現	#ff5490	ハードライト	
黄緑	後ろ側の葉のディテール追加	#b8d977	通常	
空水色	後ろ側の葉の環境色（空の色）	#67a7ff	通常	
空青	後ろ側の葉の環境色（空の色）	#112ca2	通常	不透明度45%
後ろヤシ	後ろ側の葉のベース色	#00240e	通常	

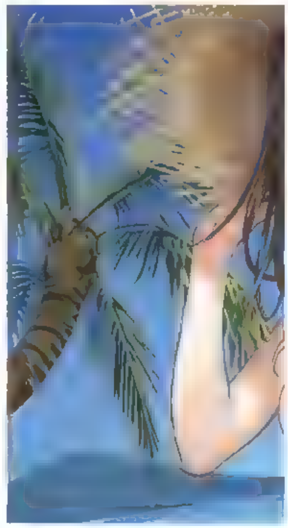
※1：「不透明度　塗り」には設定を変更したものだけを掲載しています。

7 左側のヤシの木を描く

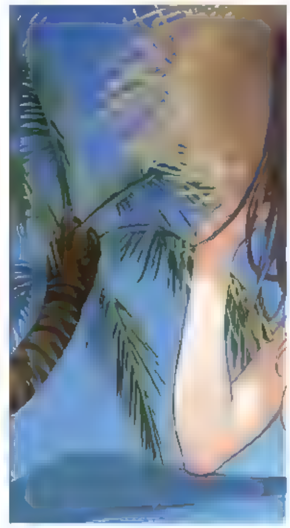
左奥側のヤシの葉は、右手前側のヤシの葉と同様に塗ります。ただ画面の奥側なので、先ほど描いたヤシの葉よりも空の色を多めにのせてコントラスト低めで背景に馴んでいく感じにしています。ヤシの幹は以下のように塗ります。



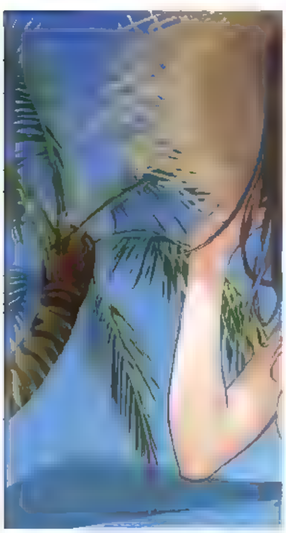
1 葉を塗り終わった状態です。



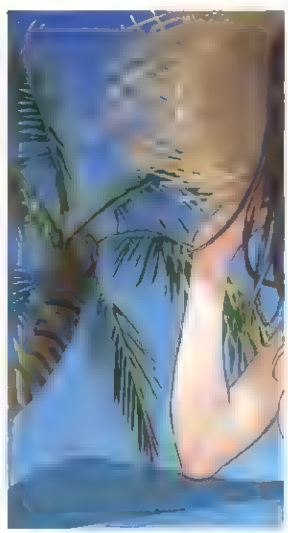
2 幹の木目をメインに影を描き込みます。木のザラザラガサガサ感が出るようにムラを残しながら塗るようにします。



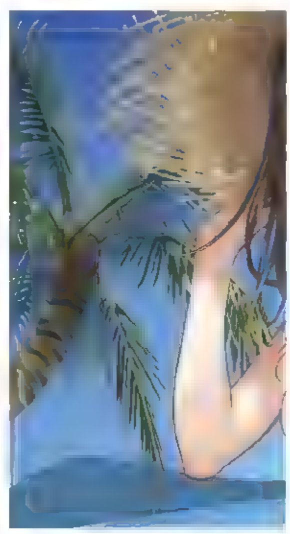
3 葉が生えている先の部分は影になるので上のほうを暗くしました。



4 光を描き込みます。ヤシの葉の隙間から差し込むイメージで、くっきりめにライン状に入れるとよいです。



5 葉部分と同様に、空の色をのせて背景になじませます。



6 葉部分がスカスカに見えたので、結合した葉のレイヤーを複製・変形して後ろに3枚ほど追加し仕上げました。基本部分はきちん描いてあるので、このようにコピーしても後ろ側なら案外目立ちません。

11 空と山を描く

1 カラーラフをのせる

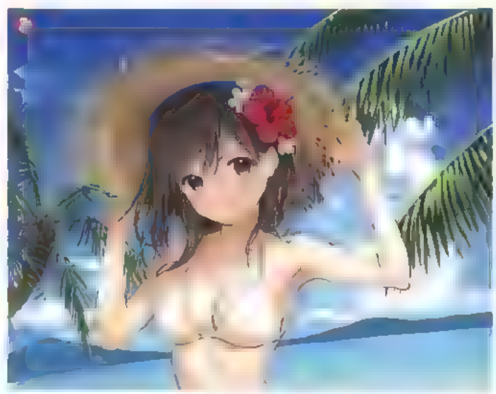
カラーラフで描いた雲の部分をコピーして雲レイヤーにのせて描き進めます❶。基本的に雲はマスク塗りで塗っています。白一色で、影になる部分は色を薄くすることで表現します。



2 雲の形を描く

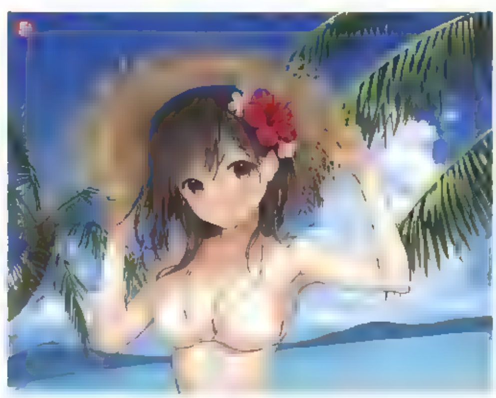
白が濃かった部分を薄くしてから、雲の形で明るい部分を作っていきます❷❸。ここでおおまかに影になる部分と明るくなる部分のアタリを作りこれをベースに、雲用のブラシを複数使い分けて描いています。雲はフリー配布されているブラシが特にたくさんあるので好みのブラシを探してみることをおすすめします。





3 雲の形を整えていく

さらに細かく描き進めました❹❺。前の工程で描いた影になる部分と明るい部分をなじませすぎないように気をつけます。

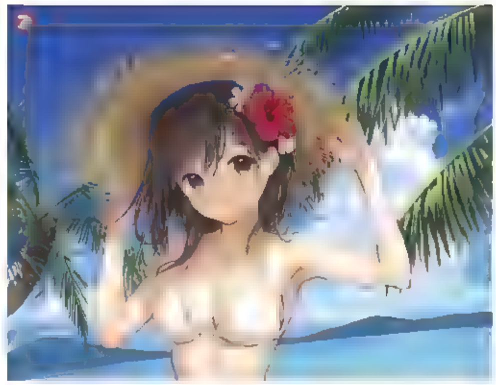




4 雲の影を描き込む

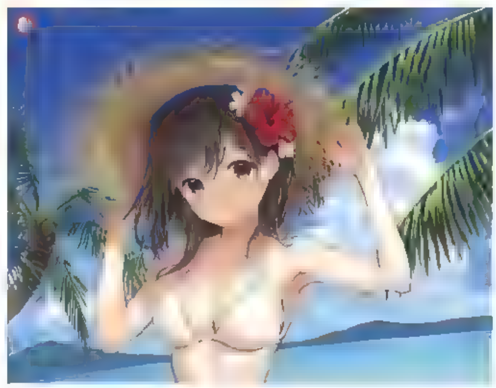
影部分を中心に、ブラシタッチを弱めるために部分的にぼかします❻❼。特に明るい部分のキワなど、くっきりとした輪郭を残すことでメリハリを出します。また、うっすらと薄い雲を右上や左側に追加しました。





5 山に近い部分を色調整する

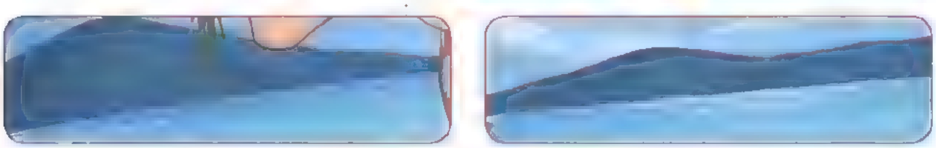
山に近い部分の色を調整します❽。雲の下部分、山付近に「焼き込みカラー」のレイヤーで青を追加して、雲を背景になじませました。



6 山を描く

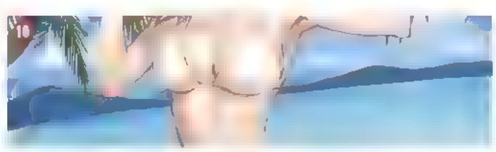
遠景のためあまり描き込まないように、平面に見えない程度に立体感を追加します❾。





7 奥の山を描く

さらに色の薄い山を奥に追加します❿。山の色の上に空の色を不透明度を下げてのせるとそれらしい色を作れます。影はほぼ描いていません。



12 効果を入れて仕上げる

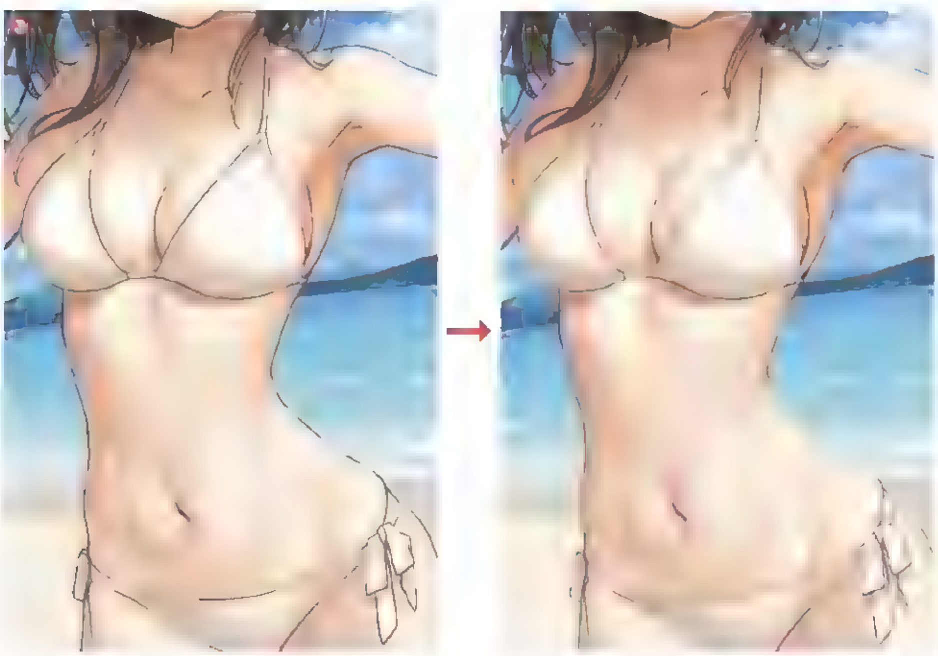
色トレスする

背景が完成したら、塗り終わった背景とキャラを合わせて効果を入れて仕上げます。その前にまずは、色トレス（キャラクターの線画に色つけ）をします。手順はChapter 2の「08 色トレス」(p.34)と同じです。背景とキャラの塗りのみを表示（線画を非表示）し、統合したレイヤーを作って、［ぼかし（ガウス）］フィルターで2～4pxぼかします❶。このレイヤーを線画の上に移動して［描画モード：ハードライト］［不透明度：50%］にしてクリッピングします❷❸。

これで、黒1色だった線画の色が塗りになじんだ色になりました。

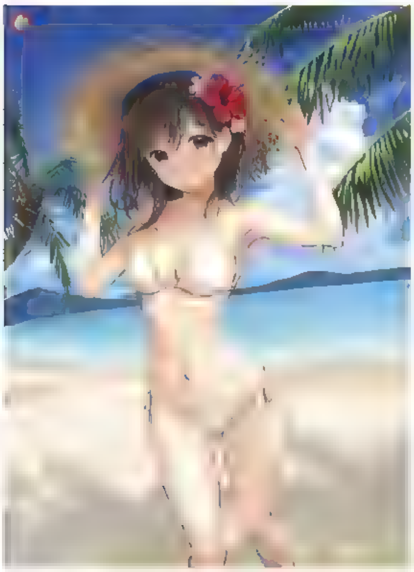




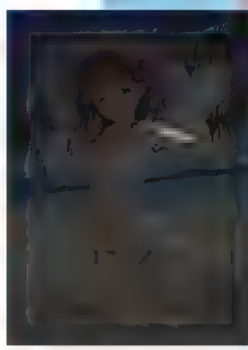


2 キャラ効果としてリムライトを入れる

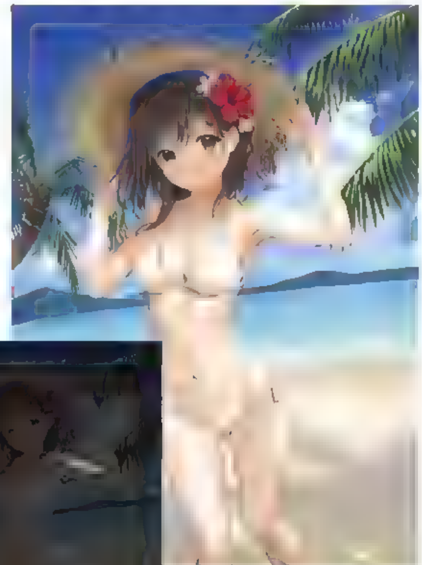
キャラ効果としてキャラクター全体にリムライトを追加します❹。Chapter 2の「09 効果」で紹介したリムライトと同じ方法で白のレイヤーを作って入れています。メイン光源は右設定なので、主に右または上の輪郭キワにくっきりと光を置きます。リムライトによってキャラクターがより目立つように描き込んでいきます。



リムライトなし



光を入れた場所以外を暗く表示



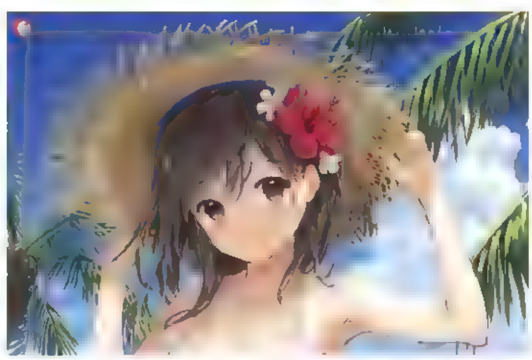
リムライトあり

3 キャラ効果として帽子から差し込む光を入れる

同じように、顔周りにも麦わら帽子の編み目から差し込む光を追加します❺❻。右上から左下へ光の点がのびるように、雰囲気優先で入れています。顔周りは入れすぎると表情を邪魔してしまうので避けて、こめかみや額付近のみに抑えました。



光を入れた場所以外を暗く表示



④ 髪に明るく細い毛を足す

さらに髪の上に明るい色で細い毛を散らすように追加し、髪の動きが強調されるようにしました❼。



⑤ 後ろ髪を描き足す

髪が薄く感じたので、後ろ髪を描き足しました❽。また、白目の色も少し濃く微調整しました。



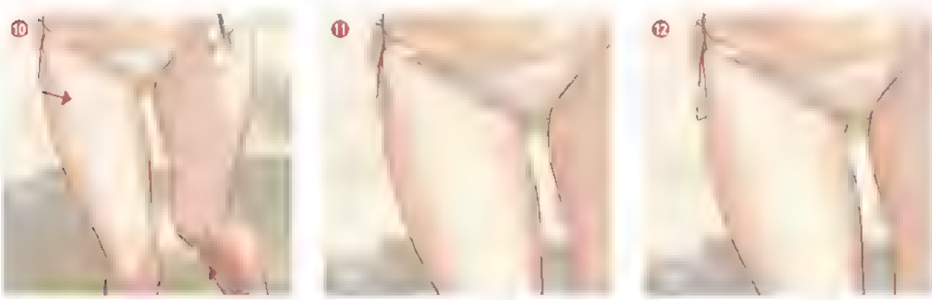
⑥ 0.5影で肌の色味を微調整する

「07 髪を塗る」(p.98) から肌の色味が少しだけ変わっていたことに気がついた人はいるでしょうか?（気がついた人はすごい）。実は肌の色味にもう一息変化をつけたくなったので、肌レイヤーの1影の下に0.5影というものを追加しています❾。0.5影として1影の範囲を中心にふわっと黄色を入れることで色に変化をつけます。この影は仕上げの調整で追加することが一番多いです。



⑦ 濡れ表現を追加する

足を中心に、濡れた水を描き加えます。汗用に作ったレイヤースタイルを濡れ表現に使います（Column参照）。汗レイヤースタイルを設定したレイヤーに水の形を肌影に近い色でとり❿、それを薄く消したりして整えたあと⓫、ハイライトを描き込みました⓬。

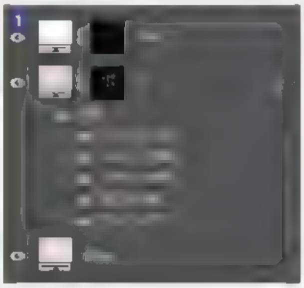


Column

汗レイヤースタイルの使い方

汗レイヤースタイルを設定したレイヤーのマスクに、水滴や垂れる水などの形を描き込むだけで、ハイライトや影が自動で生成されます。肌の濡れ表現がお手軽になる便利レイヤースタイルです（「ダウンロード特典」、p.142）。

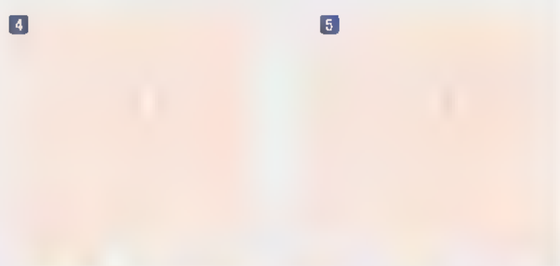
ダウンロード特典の汗レイヤースタイルのPSDファイルは、1のように3つのレイヤー構造になっています。レイヤースタイルが設定されている「汗」レイヤーのレイヤーマスクに2のように描き込むだけで、自動的に3のような濡れ表現が描かれます。





レイヤーマスクの描き込みを青で強調

さらにここからひと手間加えます。重力で垂れるように上からふんわりと消し4、さらに「汗HL」レイヤーに白でくっきりとハイライトを追加すると完成です5。「仮bg」レイヤーは仮の肌色レイヤーなので、実際にキャラの上にのせるときは必要ありません。



全身に濡れ表現を入れると6のようになります。縦に落ちる流れを基本にしつつ、7の2つの形を組み合わせながら肌に沿わせて描くとリアルな水滴になります。さらに8のように水滴が垂れる表現を入れてもよいでしょう。

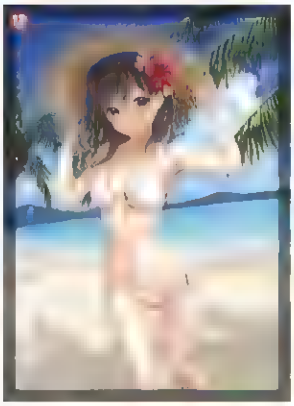


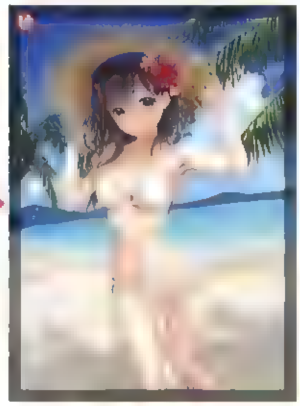




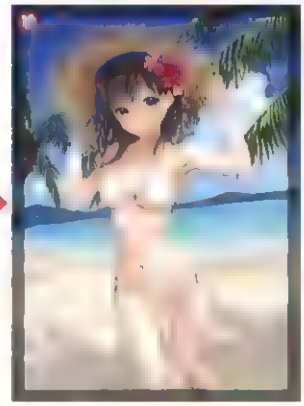
8 全体効果として色調補正する

キャンバス全体に対して効果を入れ仕上げていきます⑬。昼の色合いを強調するため、調整レイヤーの［カラーバランス］で［階調：シャドウ］を選んで青に寄せました⑭⑮（この絵ではやっていませんが、同時に「ハイライト」を黄色に寄せるのもよくやります）。また全体の色を統一するため、調整レイヤーの［レンズフィルター］で［Warming filter(85)］（フィルター暖色系（85））を選んでうっすらとオレンジ色をかぶせました⑯⑰。

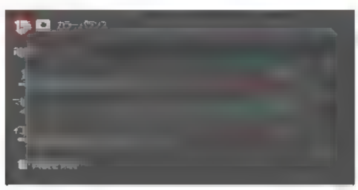


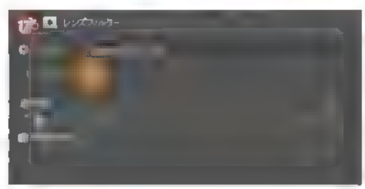


［カラーバランス］追加



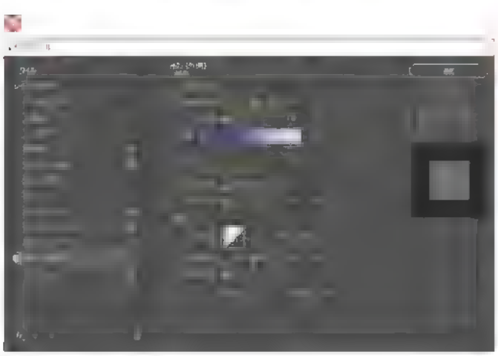
［レンズフィルター］追加

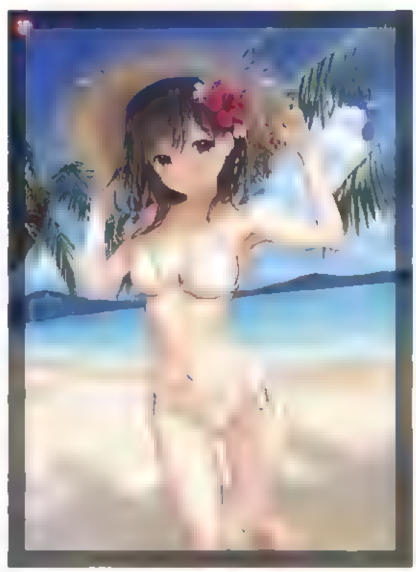




9 全体効果として右上を明るくする

右上に水色（#76bdff）のレイヤーでうっすら描き込んで、「スクリーン」で全体にのせて明るくします⑱。色が平坦にならないように、レイヤースタイルの［光彩（外側）］を設定しています。［描画モード：オーバーレイ］にして、色は青（#004eff）を選んでいます⑲。





10 全体効果として入射光を入れて完成させる

カラーラフを参考に、入射光を描きます。まず青のレイヤーを「覆い焼き（リニア）ー加算」で作成して、差し込む光を描きます。太いもの、細いものを混ぜるようにします⑳。次に青で入れた光の一部にピンクのレイヤーを「覆い焼き（リニア）ー加算」で作成して光を追加し、光の色を変えます㉑㉒。また、キャラや背景の目立たせたいポイントにも光が拡散するイメージでピンクをのせました（ヤシの葉の一部、肩、帽子の編み隙間など）。
全体を見なおして、イラストは完成です。





青とピンクの光を入れた箇所を強調







Chapter 5

キャラを魅せるための服と背景

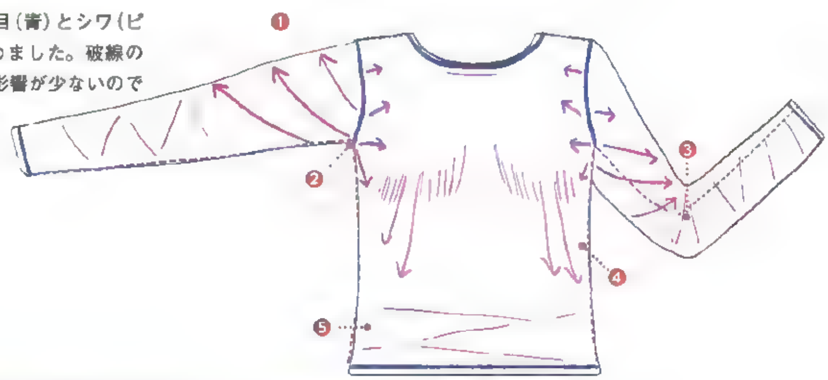
服のシワの描き方、背景の小技、シーンの演出など、
キャラ絵の見映えを増すためのテクニックを紹介します。
一枚絵としての魅力を引き上げるために
役立つ考え方をまとめました。

01 シワの塗り方

服を描くときは、まずシワの流れを脳内でイメージします。服のシワは、基本的に「体の流れに沿う」「縫い目から引っ張られる」「重力で下へ垂れる」の３つの要素で構成できます。そのためには、服のどの部分に縫い目があるかなど、服の構造の知識も必要です。一般的な服はほぼ似た作りをしているので、自分の服や写真などを見て覚えておくとよいでしょう。

シワの基本

上着の目立つ縫い目（青）とシワ（ピンク）を❶にまとめました。破線の縫い目はシワへの影響が少ないのでよく省略されます。



Point わきの下やひじから伸びるシワ

目立つシワは、胴体と袖ぐりの縫い目から伸びるシワです。特にわきの下の縫い目からのシワが目立ちます❷。腕を上げている場合、わきの下から上へ引っ張られるので、肩方向へナナメ上にシワが伸びて、だんだん緩やかになっていきます。逆に腕を下げている場合、わきの下からナナメ下方向へシワが伸びます。さらに腕を曲げている場合はひじ部分にジグザグのシワがぎゅーっと圧縮されて寄ります❸。また、腕周りは「手のひらが前か後ろか」によって腕がねじれるのでさらにシワの形が変化します。

Point 胴体部分にできるシワ

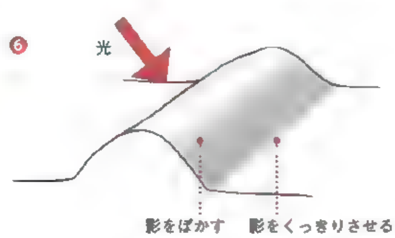
胸から腰裾へかけての胴体部分のシワも重要です。胸の丸みで布地が張り、たるんだ布が重力で下に向かって垂れるシワが目立ちます❹。このシワは腰部分で布がたまり、横方向のシワになじんでいきます❺。また胴体部分のシワも、胴体がねじれると下方向ではなく体の動きに沿ってナナメ方向に変化します。

Point ゆったりした服は全体に大きいシワ、ぴっちりした服は一部に細かいシワ

体に密着しない服のシワは一つひとつが太くゆるやかで服全体にできます（次ページColumnの[X]）。逆に体に密着する服のシワは一つひとつは細くくっきりで、服が寄る部分にシワが集中します[Y]。また厚手の服はシワが少なく[Z]、薄手の服はシワが多くなります[X]。

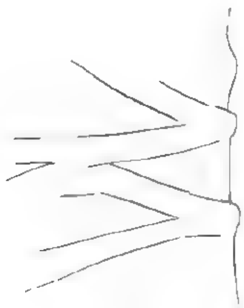
シワの塗りの基本

布にシワができるときの布の断面を考えてみましょう。❻のように断面は山なりになるので「光源側をぼかす」「逆側はぼかさずくっきりめに」が基本です。

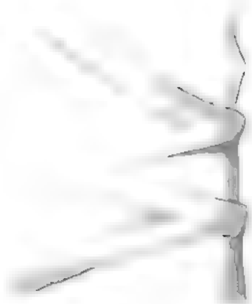


シワの塗りのパターン

シワは、先ほどの基本を踏まえながら2パターンの影を混ぜて塗っています。



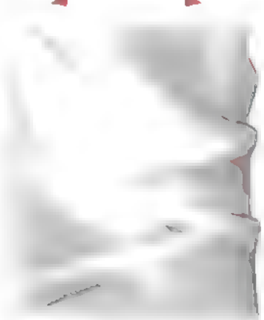
体にふんわりかぶさった布の上には、ジグザグと蛇のようにシワが這い回り、Y字やひし形が混ざります。どちらのパターンで塗るときもこのことをイメージします。





A 光源が左上の場合、シワの丸みの右面と下面に影がつきます。イラストではシワの形すべてに等しく影を入れるとうるさくなるので、例えばここではWの中央あたりは消すなど、適宜省略・デフォルメしています。

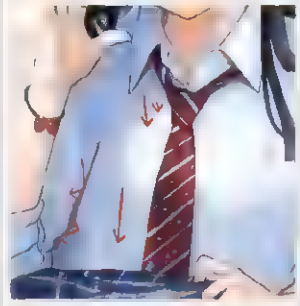
B シワの一つひとつに影を入れるのではなく、Wの形をうっすら明るく残しそれ以外を影にします。



実際にはライティングを考慮して、明るくする部分はAの影、暗くする部分はBの影を混ぜて描きます。

Column

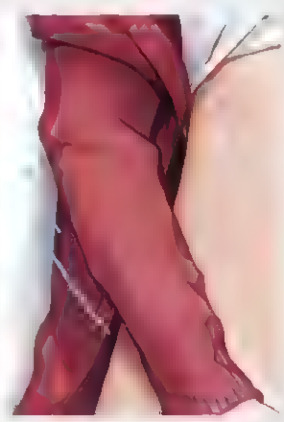
シワの作例集



X 腕の部分はひし形を組み合わせたシワに、襟付近は肩でつっぱるイメージで胸方向へ。



Y わきや側面は縫い合わせ部分を描いて、そこから引っ張られるようにシワを描いています。



Z 曲げた腕にジグザグシワが溜まりつつ、伸ばした手へ向かってひじでつっぱりシワが伸びています。

02 ブラウスを塗る

ブラウスにシワを塗る例を紹介します。シワの形をイメージしながらラフの影を整えていきます。また、ギンガムチェックの入ったブラウスを描きます。テクスチャを使って服に模様を入れる方法も解説します。

シワを意識してブラウスの影を塗る



1 ポーズに沿った服の動きとシワをイメージしながら、下面である胸下と腕下を中心にラフ影を描きます。



2 ラフの影を整えて1影を綺麗にします。



3 細いシワで影を抜いたりしながら部分的に細かいシワを追加します。



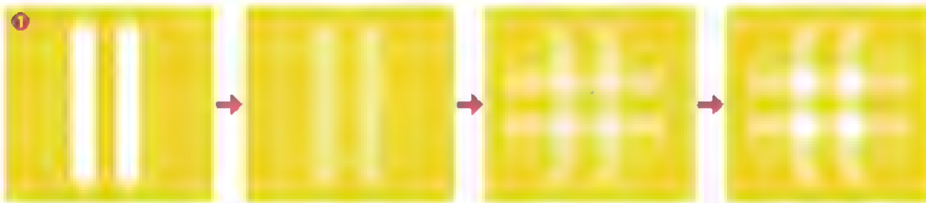
4 1影の範囲が広い場所に濃い2影で細いシワを追加します。



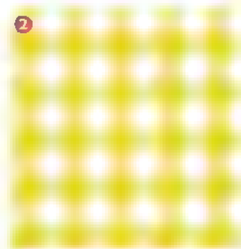
5 1影の範囲にグラデーションで2影を追加し胸の下などを暗くしました。

チェック模様を作る

ブラウスにギンガムチェックを描くために、チェック模様のパターンを作ります❶。単純に白と白を交差させただけだと安っぽく見えてしまうので、細いナナメ線で太いラインを作って交差させています。



作ったものをパターンとしてループさせ、チェック模様テクスチャができました❷（服にのせたときの色をイメージしやすいように黄色を置いていますが、実際は黄色部分は透明で白模様のみのテクスチャです）。



チェック模様を貼り付ける







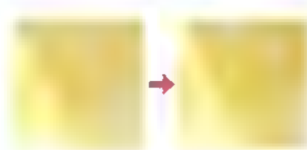
1 服の縫い目でパーツを分けながらテクスチャを貼り付けます。パーツごとに範囲をマスクで切り取っています。チェック模様をナナメ45度に回転させているのは、水平垂直模様のまま貼り付けると服の形に合わせるのが難しいのですが、ナナメだとごまかしがきくためです。

2 服やシワの形に合わせてそれぞれを変形させます。この調整にはメニュー［フィルター］→［ゆがみ］を使いました。［指先］ツールのようにブラシでなぞった部分を移動変形させることができる機能です。メニュー［編集］→［変形］→［ワープ］よりも直感的で細かい調整が可能です。

3 同じように、腕袖のフリル部分や奥側の腕などすべてのパーツにチェック模様をのせました。







4 服の影範囲をコピーして、チェック模様の影としてのせました。少しうるさく感じたので、チェック模様を［不透明度：70%］に下げて薄くしました。

5 チェック模様を範囲選択して、メニュー［編集］→［境界線を描く］で黒の境界線を描き、［描画モード：焼き込みカラー］［塗り：25%］でうっすら重ねます。このように輪郭を濃くして強調すると、模様のCGっぽさを少し弱めることができます。

03 デニムショートパンツを塗る

服にはシワだけでなく素材のディテールを描き込むことも大切です。ここではデニムのダメージ加工や縫い目、ボタンなどを描く例を紹介します。

ダメージのあるデニム生地の塗り方



1 カラーラフを描き、ダメージのラフや影のラフを別々に下塗りの上にのせました。



2 影のラフだけを表示した状態です（ダメージのラフは都度都度表示して確認することでイメージを損なわないようにします）。



3 大きく塗った部分と小さいシワのメリハリをつけながら、ムラなどを綺麗に整えます。また裾の折り返し部分の色を変えました。



4 ズボンの縫い目を描き込みます。ジーンズは特に糸や縫い目のヨレ、色のかすれが目立つので縫い目を描き込むとよりそれっぽくなります。



5 ハイライトを描きます。表面はざらついたイメージなので、あまりくっきり描かないように、太ももや腰の丸みに沿って明るくしていきます。



6 縫い目付近にハイライト2を描きます。ジーンズの布の端は擦れて色が薄くなるのでそのイメージで白をのせていきます。



7 太もも部分に、ジーンズのダメージをイメージして白で横線を汚しとして追加しました。この線はブラシを作って描きました（Memo参照）。



8 ジーンズに穴をあけていきます。穴のほつれ部分として、水色で穴の形を描いていきます。



9 穴内側に糸のイメージで白の横ラインを細くランダムに入れます。先ほどと同じ重線ブラシを使って白糸ラインを描いています。また、水色のほつれ部分に少し濃い色で影を追加しました。

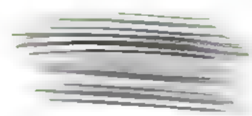
Memo

重線ブラシ

複数の線を一度に描けるブラシ（重線ブラシ）を作って、ダメージをイメージした線を描いています（「ダウンロード特典」、p.142）。このブラシはファーの毛を描いたり、あとは木目を描いたりするのにも使っています。



ブラシ先端画像

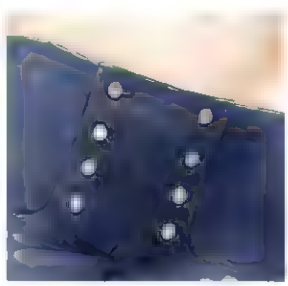


重線ブラシで描いたデニムのダメージ線

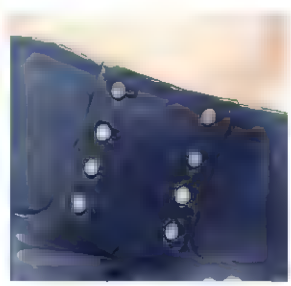
金ボタンの塗り方



1 グラデーションでランダムに濃い色をのせます。大きめのソフトブラシで1影をまだらにポンポン置いて塗っています。



2 金ボタンの厚みを描くイメージで輪郭にハイライトをのせます。



3 最後に映り込みとして。部分的にズボンの色（紺色）を薄くのせてなじませます。

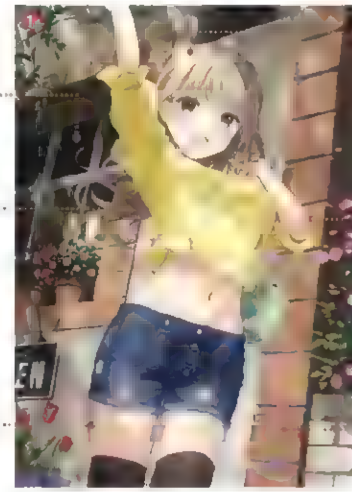
04 キャラと背景をなじませる

背景のあるキャラクターメインのイラストで、キャラクターが浮かないようにしつつ、その上で目立って見えるように、彩色後の仕上げとしてひと手間の加筆や色調整を行う「効果」の工程を紹介します。

×暗すぎてキャラより目立っている

×髪と背景がかぶって見える

×背景に比べると明るすぎて浮いている。わき付近も同じ

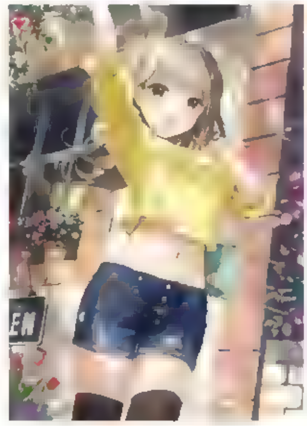


効果を入れる前

！ここがもっと明るくキラキラしたら顔が目立つのになあ…

×ひじ付近と背景の距離が近く見える

×キャラより奥に見えない



背景効果後



キャラ効果後

背景効果 キャラとかぶる背景を中心に明るくする

塗り終わった❶の状態は、キャラクターに比べて背景のほうが濃く目立ってしまっています。そこで全体を明るく薄く色調補正、さらにキャラの周囲に明るめの色を［描画モード：覆い焼き（リニア）ー加算］で入れました❷（覆い焼きの使い方は、p.107も参照）。これで背景よりもキャラが手前にくるようになりました。**この絵では背景を明るくしましたが、絵によってはキャラを明るく、背景を暗くしてバランスをとることもあります。**加えて色味に変化を出すため、右のレンガ部分や左窓などの暗い部分を［描画モード：リニアライト］で青くしました。

キャラ効果 キャラにリムライトなどの光効果を追加する

キャラクターを強調するため、リムライト（p.44）を追加しキャラクターの輪郭キワを明るくしました❸。頭の左上や後ろ髪はレンガと色がカブっているため、強めに入れています。また背景の日差しとなじませるため、明るめの色を［描画モード：覆い焼きカラー］で入れて頭左上や腰部分などをさらに明るく、逆に頭右上や左下足部分など暗めの背景が近い箇所は［描画モード：リニアライト］で青く暗く調整しました。

05 ポートレート風の背景を描く

背景をあまり描かずにすませたいときは、ポートレート写真でよく見られる、望遠(p.78)ぎみでキャラにピントを合わせた背景にするとお手軽です。背景をぼかして光で飛ばした絵にします。

屋外のポートレート風背景を描く



1 公園の木と原っぱを想像しながらざざっと描いていきます。奥は木が並んでいるイメージで縦にブラシを入れました。ポイントは地面と奥の違いがわかるように描くことと白く霞んでいるような色を選ぶことです。この絵の白～緑のように、色味は基本同系色のほうが望ましいです。



2 ポイントになるように近くにも木を描きました。こちらも光を浴びているような色を置いていきます。幹の色も茶色ではなく、薄い色で他の緑色になじむ色にします。



3 描いた背景をぼかします。[ぼかし(ガウス)] フィルターで大きめにぼかしてから、[シャープ] フィルターをかけるとレンズのボケっぽい雰囲気になります。



4 ぼかした背景を複製して、色調補正してコントラストを強めた画像を作ります。この絵ではメニュー [イメージ] → [色調補正] → [レベル補正] を使いました。光で飛ばしたい部分を白く、飛ばしたくない部分は白くならないように調整するとよいです。



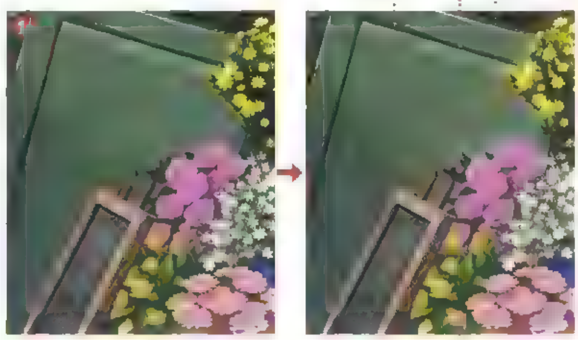
5 ぼかした背景の上に、色調補正をした背景を [描画モード：覆い焼き] [不透明度：15%] でのせて完成です。後ろを光で飛ばした背景なのでキャラクターにリムライトを入れたり「覆い焼き」などでキャラの輪郭付近や後ろ髪を光らせたほうが背景になじみます。

06 背景のクオリティを上げる

気を配って描き込むことでクオリティが一段上がる技を4つ紹介します。一つひとつは地道な作業になりますが、積み重ねるとぐんと見映えが上がります。

反射光を入れる

背景を彩色するとき、物体の固有色だけで彩色しがちです。しかし、隣接した物体はお互いの色を反射することで光の色や近くの物体色などの影響を受けるため、物体はそのままの色にはなりません(p.45)。詳しい原理はわからなくても、**単純に周りの色をスポイトでとって薄く入れるだけでも「単調さ」は緩和されそれぞれの物体を背景になじませることができます❶。**



反射色なし　反射色あり

暗いところは青くする

暗い場所を塗るとき、単純に明度を下げていってしまうと、色味が失われどんどん黒に近づいてしまいます。それを避けるため、暗い部分は青くするとよいです❷❸。**影を灰〜寒色系に寄せることで「より奥にある」ものとして見せることができます。**



青なし　青あり



青なし　青あり

Point 影は寒色系に、明るい部分は暖色系に

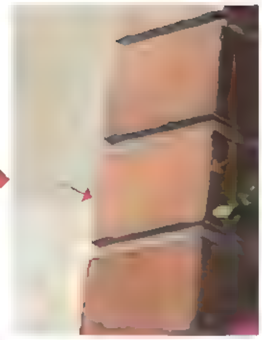
影を青くした場合、明るい部分はオレンジ〜黄色など青の補色である赤系に寄せると自然になじみます。水着少女のイラストでも青空になじませた部分をのぞき、明るい部分は黄色系が多く、髪やヤシ、砂浜の落ち影など暗い場所には青〜紫を加えています。

角を面取りする

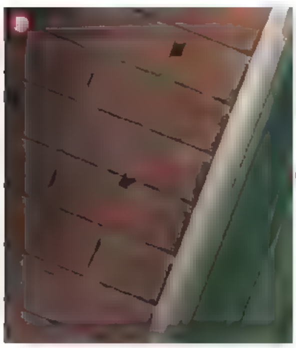
「面取り」とは、尖った角や隅を斜めに削ったり丸く削ったりすることです。家や階段などの建築物から、机や棚などの小物まで、角のあるものにはほとんど「面取り」加工が施されています。そのため角の尖った背景物を描くときは、面取りしたほうが自然です。角の部分に、薄く濃い色または明るい色をラインで入れて、ところどころ削るというひと手間でディテールをアップすることができます❹❺。



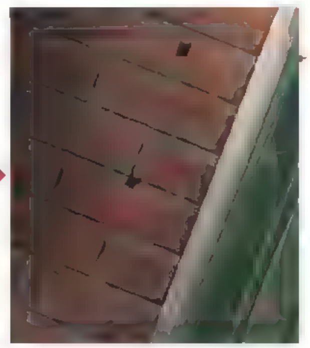
面取りなし



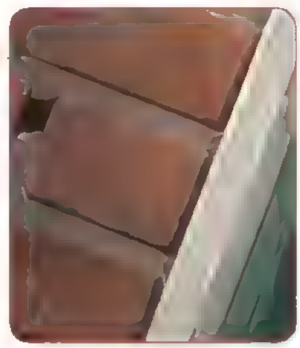
面取りあり



面取りなし



面取りあり



光と影の境界線の彩度を上げる

強い光が当たったとき、光と影の境界線部分に色の鮮やかなエッジが現れます❻。これは太陽光などの露出が過度なときに見られる現象で、必ずそうなるわけではないのですが、雰囲気を強めるテクニックとして使えます。やりすぎるとキャラクターよりも影が目立つことがあるので、見せたいものが何かを忘れずに調整しましょう。



エッジなし



エッジあり

07 夕方の時間帯を表現する

昼として描いたイラストから効果のレイヤーだけを取り換えることで、時間帯を夕方に変える方法を紹介します。

夕方に見せるポイント

夕方に見せるポイントは５つあります。

1. 全体をオレンジ色にして、影を紫がかった色にする
2. 昼よりも全体を暗くする
3. 拡散する光を赤くする
4. （変更可能であれば）昼よりも入射光を低い位置にする
5. 空は高いほうから低いほうへ青紫～オレンジ～黄色に変化させる。地平線が近いときは夕日の光（水平の横筋の光）も描く。

今回のイラストでは、1と2の工程がメインの作業になります❶❷（本来は太陽が東から西へ移動し光源の位置が変わるので、光が流れる向きも変わります。ここでは光源位置は変えずに色味の変更だけで夕方感を表現してみます）。また効果を入れる場所と色選びの考え方を主に解説します。レイヤー構成などは特典のPSDファイル（p.142）も参考にしてください。



元のイラスト



夕方に変えたイラスト

夕方の背景効果を入れる

昼として描いた効果（キャラ効果・背景効果・全体効果）をすべて外した状態の画像を用意して、木陰の落ち影色は紫寄りに変更しました❸。



→



影を紫寄りに変更

背景の上に、薄いオレンジ色を［描画モード：乗算］でのせます❹。さらに、太陽光があたっている部分を明るくするため木陰落ち影の範囲を反転して薄い黄色を［描画モード：覆い焼きカラー］［不透明度：10%］で明るくします❺。





薄い黄色を入れた範囲を表示

薄いオレンジ色
#ffe3d1（乗算）

薄い黄色
#fffde2（覆い焼きカラー、不透明度10%）

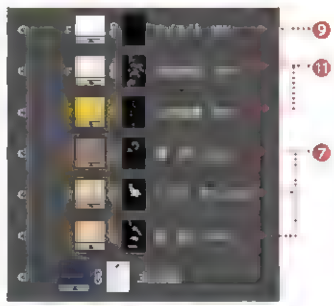
夕方のキャラ効果を入れる

キャラクターの範囲に、キャラ影として青色を［描画モード：ハードライト］でのせます。次に逆光のイメージでほぼ影にしますが、光源側の向かって左側部分中心に影を入れない部分を作ります。元の絵の影の範囲に合わせたほうが自然に見えやすいです。服の裏地部分や髪の毛など、光に透ける薄い部分も影を置かないようにします。影のラフができたら、部分的にぼかすなどしながら整えました❻。

[illegible]
#363b5e（ハードライト）

肌など暖色部分で青色が浮いて見えるので、「髪」「トップス」「肌」それぞれの範囲をとり各パーツに近い色で塗りつぶしたレイヤーを、先ほどのキャラ影レイヤーの上にクリッピングして重ねます❼❽（［描画モード：カラー］にして、不透明度は自然に見えるよう薄くしました）。
次に彩色済みのキャラの髪や肌のハイライト範囲を選択して、白で塗りつぶしたものをキャラ影の上にクリッピングして重ね、ハイライト部分が明るく見えるようにしました❾❿。さらにキャラ影を塗っていない光があたる部分の境界線付近に黄色で光の拡散表現を加え、薄い肌色で肌を中心に体の内側を明るく調整しました⓫⓬⓭。











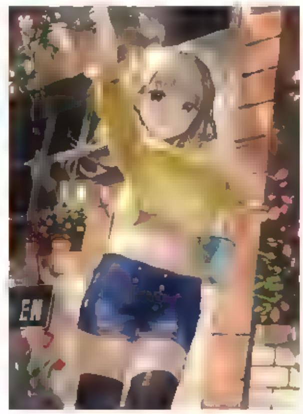
キャラ影を入れた範囲を強調





昼のイラスト同様に、キャラにリムライトを追加します(昼のイラストのリムライトをほぼそのまま流用しました)
輪郭付近の色は夕日の色に合わせて黄色([描画モード:スクリーンか覆い焼きカラー])に変更しています。最後に前髪付近や腰にふんわりと白([描画モード:覆い焼きカラー])を追加したりなど色調整をしてキャラ効果は完成です⓮(こちらも昼のイラストの効果をほぼ流用)。





背景効果に戻り、キャラクターの周囲を明るくしました(昼のイラストの効果をそのまま流用)。さらに、リムライトを入れた周囲を、オレンジ([描画モード:オーバーレイ])でなぞり、夕日の光が拡散するような表現を追加しました⓯⓰。

夕方の全体効果を入れる

全レイヤーの一番上に全体効果を入れていきます。全体に薄くオレンジ色([描画モード:オーバーレイ])をのせ、全体の色味をなじませます。

オレンジ色
#ff7f39(オーバーレイ、不透明度5%)

画面下側全体に、黄・オレンジ・赤の色味を追加して夕日の光の明るさを表現します。黄色にレイヤースタイルの[光彩(外側)]でオレンジ色を追加し、さらに赤色を重ねています。

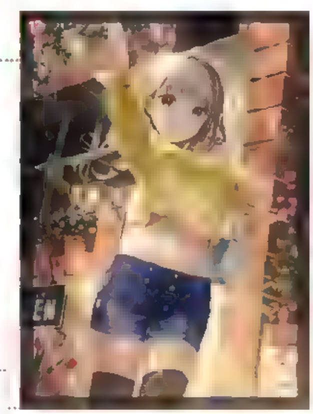
黄色
#ffe17a(スクリーン)

オレンジ色
#ff5400(黄色のレイヤースタイル[光彩(外側)]に設定。オーバーレイ、不透明度40%)

赤色
#ff004e(スクリーン)

左上に入射光を描き入れました。夕日なので、昼のイラストより角度を低めにしています。以上で夕方のイラストは完成です⓱。
キャラを暗くしたキャラ影の効果は、絵柄や好みによっては薄くしてもいいと思います⓲。

入射光



黄色・オレンジ色・赤色の光



08 夜の時間帯を表現する

昼として描いたイラストから効果のレイヤーだけを取り換えることで、時間帯を夜に変える方法を紹介します。

夜に見せるポイント

夜に見せるポイントは５つあります。

1. 全体を水色～青色にして、昼夕よりも暗くする
2. コントラストを低くして、落ち影は消すか薄くする
3. 家の窓や街灯などポイントで暖色の光を描く
4. 黄色～水色で月の光を入れる
5. 空は高いほうから低いほうへ紺色～青色に変化させ、星を追加する

基本的には1、2、3が作業のメインになります❶❷。夜は暗くしたくなるのですが、キャラを明るく見せるために背景もある程度の明るさを保つ必要があります。そのため色味を青に寄せることで夜の雰囲気を出していきます。キャラより遠くにあるものほど青くするとわりと自然に見えます。地面付近は月光や街灯などで光があたるため、上を暗く、下を明るく調整していきます。また効果を入れる場所と色選びの考え方を主に解説します。レイヤー構成などは特典のPSDファイル（p.142）も参考にしてください。



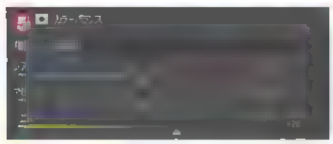
元のイラスト

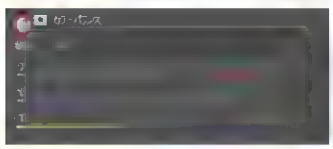

夜に変えたイラスト

夜の背景効果を入れる

昼として描いた効果(キャラ効果・背景効果・全体効果)をすべて外した状態の画像を用意します❸。木陰の落ち影は不透明度を35%程度に下げて薄くしました。
次に背景全体を暗く青く変更していきます。
左上の木のレイヤーの下へ、調整レイヤーを追加していきます。まず、調整レイヤーの[色相・彩度]で[彩度:-30]❹に下げます。次に、調整レイヤーの[カラーバランス]で[中間調]を[ブルー:+26]❺、[シャドウ]を[ブルー:+13]❻にして暗い部分を青くします。



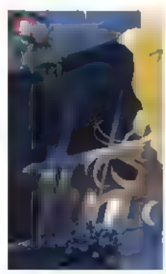




全体に青色を[描画モード:乗算]でのせます❼。

青色
#237be7(乗算、不透明度70%)

窓の部分は暗くしたくないので、窓の範囲だけ切り抜いておきます❽。



上を紺色で暗く、下を青色で明るくしました。

紺色
#003276(乗算、不透明度60%)

青色
#208ff6(オーバーレイ)

また、右レンガや右上窓の暗がりが黒くなりすぎていたので水色を[描画モード:ハードライト]で上からかぶせ青く寄せました❾。

水色
#3594ff(ハードライト、不透明度16%)







窓に暖色の明かりを追加していきます。窓の範囲を黄ベージュ色で塗りつぶしたものを［描画モード：覆い焼きカラー］でのせて明るくし、その上に同じ範囲を肌色で塗りつぶしたものを［描画モード：スクリーン］でのせて白くしました⑩（塗りつぶし範囲を左下ナナメへほんの少し［ぼかし（移動）］フィルターでぼけさせると光がふんわりします）。



黄ベージュ色
#ccc4a8（覆い焼きカラー）

肌色
#ffe9d9（スクリーン、不透明度80%）

窓枠の側面部分にもうっすら黄色い光を追加しました⑪。



窓の明かりと、画面外（左上の木の裏）に街灯の明かりを追加します⑫。左上と窓付近にふんわりと黄色〜オレンジの光をのせて明るくしました。右の花壇も葉と花中心に［描画モード：覆い焼きカラー］でふんわり明るくしました。

濃い黄色
#ffd33c（スクリーン、不透明度85%）

オレンジ色
#ff5400（濃い黄色のレイヤースタイル［光彩（外側）］に設定。オーバーレイ、不透明度20%）

黄色
#ffcf71（覆い焼きカラー、不透明度50%）

薄黄色
#f7eeb2（オーバーレイ）



さらに建物の色味に合わせて、左上手前の木も青暗く色調整します⑬。調整レイヤーの［カラーバランス］で青くし、［レベル補正］で暗くしています。



夜のキャラ効果を入れる

キャラクター全体の色味を、背景に合わせて青に寄せます⑭。まず調整レイヤーの［色相・彩度］で［彩度：-15］に下げます。次に、全体に青色を［描画モード：ビビットライト］でのせます。

青色
#3942bb（ビビットライト、不透明度10%）

最後に調整レイヤーの［カラーバランス］で［中間調］を［ブルー：+26］、［シャドウ］を［ブルー：+13］にして暗い部分を青くします。



キャラクターの範囲に、キャラ影として青色を［描画モード：ハードライト］でのせます。逆光のイメージで、光源側をところどころ抜くようにします⑮。元の絵の影の範囲に合わせたほうが自然に見えやすいです（手順は夕方のときと同様）。
肌など暖色部分で青色が浮いて見えるので、「髪」「トップス」「肌」それぞれの範囲をとり各パーツに近い色で塗りつぶしたレイヤーを、先ほどのキャラ影の上にクリッピングして薄く重ねます（手順は夕方のときと同様）。
さらにキャラ影に新規レイヤーをクリッピングし、ハイライト部分を明るくしたり、光の境界線付近にオレンジ色で光の拡散表現を、薄い肌色で肌を中心に体の内側を明るく調整しました⑯⑰⑱（手順は夕方のときと同様）。



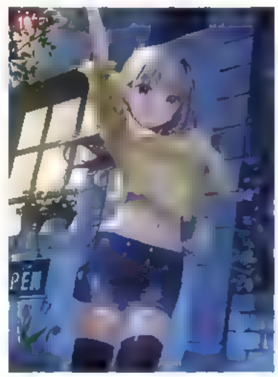




キャラ影で入れた色だけ表示



昼のイラスト同様に、キャラにリムライトを追加します（元のイラストのものをほぼ流用しました）。輪郭付近の色は夜に合わせて水色（［描画モード：スクリーンか覆い焼き］）にして、光源付近は黄色に変更しています。最後に前髪付近や腰にふんわりと白（［描画モード：覆い焼きカラー］）を追加したりするなど色調整をしてキャラ効果は完成です⑲（こちらも昼のイラストでの効果をほぼ流用）。



夜の全体効果を入れる

全体効果の前に背景効果に戻り、キャラクターの周囲を明るくしました（昼のイラストの効果をほぼ流用）。その後全レイヤーの一番上に、全体効果として画面右上と左下を紺色で暗くする効果を追加しました⑳㉑。

紺色
#182132（リニアライト）

さらに画面右下付近を薄黄緑で明るくしました。

薄黄緑
#bfe4ab（スクリーン）

以上で夜のイラストは完成です。



全体効果を入れた範囲



5 キャラを魅せるための服と背景

ダウンロード特典

5つの特典

本書には5つのダウンロード特典があります。

特典1　基本の塗り方動画

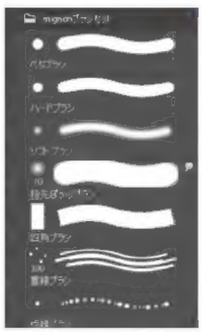
Chapter 1のおへそを描く工程を等速で解説する動画です。本書と合わせて観ることでマスク塗りの基本がつかめます。解説動画は動画再生ページにアクセスすることですぐに視聴できます。

動画再生ページ：
https://movie.sbcr.jp/mshd/



特典2
mignonのブラシ

Photoshopのブラシ7種です。キャラ塗りの基本ブラシ(p.8)であるハードブラシ、ソフトブラシ、指先ぼかしブラシ、ベタブラシ、さらに背景を描くときによく使う四角ブラシ(p.102)、時短のために即興で作った点線ブラシ(p.108)、蔓線ブラシ(p.129)をダウンロードできます。



特典3
レイヤー付きのPSDデータ

Chapter 1のおへそ画像、Chapter 2、3の黒水着少女、Chapter 4で描いた海辺の水着少女、Chapter 5で服や背景について紹介した街角少女のレイヤー付きPSDデータです。さらに線画のみのPSDデータや、夕方(p.134)や夜(p.138)に変更した街角少女のレイヤー付きPSDデータなども提供します。



特典4
肌のパレットデータ

mignonが肌塗りによく使うパレットデータ(肌塗り用のレイヤーグループ)です。詳しくはChapter 1の「03 べた塗りレイヤーのまとまりを読み込む」(p.12)、「Column 肌配色のレイヤーグループ」(p.21)を参照してください。



特典5
汗レイヤースタイル

肌の濡れ表現が簡単になるレイヤースタイルです。詳しくは「Column 汗レイヤースタイルの使い方」(p.119)を参照してください。

特典データのダウンロード方法

特典データのダウンロードは、本書のサポートページから可能です。
サポートページにアクセスし、「サポート情報」にある「ダウンロード」ページに進んでください。
また、ご利用の際には必ず「はじめにお読みください.txt」をご確認ください。

本書のサポートページ：https://isbn.sbcr.jp/97550/　　パスワード：skinpaint07

あとがき

ここまで本書を読んでいただきありがとうございます。絵については私もまだまだ勉強中ですが、私が他の作家さんの描き方を知りたいと思うのと同じように、私の描き方を知って少しでも参考にしていただけたならこれほど嬉しいことはありません。

本書では私の塗り方として「マスク塗り」を紹介しましたが、これは私にとってマスク塗りが一番手になじみ効率がよいというだけですので、ブラシ塗りでも、レイヤー一枚塗りでも、それこそいわゆるグリザイユ塗りでも、私の彩色手順と似たように塗ることができると思います。ぜひ使い慣れたツールで取り入れてみてください。
そしてもしこの本を参考に肌影をつけてみよう！となり、例えばChapter 3のパーツごとのガイド線や影を参考にしてみよう、と思ったら、できれば似た角度で似たライティングの人物写真資料を（欲を言えば複数枚）探して、隣に置いて比べながら参考にしてみてください。実物のどんな部分を私がすくい上げ強調して影をつけているかが何となく見えてくるのではないかと思います。

学生時代に美術の講義でヌードデッサンをして帰宅後にいつものようにイラストを描いたとき、今まで適当によくわからないまま描いていたひざの形が、その日はすっと描けるようになっていたことがあります。そのとき「デッサンとは観察すること」だと知りました。たくさん観察すること、必ず１つの視点だけではなく360°観察すること、そうやって描きたい対象について知ることはとてもとても大事です。だから、写真資料を参考にすることは絶対的におすすめします。ゼロから何かを生み出そうとするより、確実に上達できます。
筋肉や骨の構造を学んだだけでは人体がどういう凹凸を形づくるかはわかりません。知る順番が逆で、人体がどういう凹凸をしているかを観察してはじめて、その内部構造がどうなっているかを答えとして得ることができるのではないかと思います。

また、この本で解説したものは「私が表現したい人体」です。例えば私はくびれが好きで、筋肉質すぎず適度にやわらかさが感じられて、多少骨ばった感じが残るスレンダーなスタイルが好きです。そのため胴体を描くとき腰骨は必ずわかるようにしたり、リアル以上にウエストをくびれさせるようにしたり、腹筋の縦線は控え目にしつつもおなか周りの複雑な凹凸が見えるように塗っています。でも人によっては骨ばっているより脂肪の肉感が感じられるほうが良かったり、胴体周りの表現を抑えてお尻と胸を目立たせることのほうが重要なこともあるでしょう。
絵に正解はなく、同じように不正解もありません。本文中に「リテイク例」というものが出てきますが、これは私がいまいちだと思うだけであってダメな例では無いのです。ある人から見たら、私が良いとする作例のほうが「ダメな作例」という場合もあるはずです。

絵が上達するコツは自分について知ることなのでは、とよく思うのですが、「好きこそものの上手なれ」という言葉があるように好きなことは自然と上達します。何が好きかがわからない場合、もしかしたら見つけるまでに時間がかかるかもしれませんが、そのうち自分が何に強く興味を惹かれるのか、自分の好みを知ることができたなら、ぜひそれを突き詰めていってください。皆様がこれからも楽しく創作活動を続けられますように。

mignon



著者紹介

mignon（ミニョン）



おなか絵師。
美少女ゲーム会社に11年間勤務し、ディレクター、グラフィックチーフとして活動後、フリーに転身。彩色および監修したCG枚数は数千枚に及ぶ。
美少女ゲームのグラフィッカーの経験から肌塗りに対する揺るぎないこだわりをもち、特におなかへの愛が強い。おなかを主題とした同人誌の連作を頒布するとともに、おなかが映えるキャライラストをSNSに多数公開したことで「おなか絵師」と称される。
現在はグラフィックエディット観音堂に所属し、美少女ゲームやソーシャルゲームのグラフィッカー&イラストレーターとして活躍中。

Twitter：https://twitter.com/mignon
pixiv　：https://www.pixiv.net/users/24234
Web　　：http://cannondo.biz/

協力……………合同会社グラフィックエディット観音堂
カバーデザイン……西垂水 敦（krran）
本文デザイン・組版…クニメディア株式会社
動画制作……………伊藤 孝一
企画・編集…………杉山 聡

■特典データについて

おへその作画動画、PSDデータ、Photoshopのブラシデータなどは、本書のサポートページで配布しています。詳しくは142ページをご確認ください。

本書サポートページ
https://isbn.sbcr.jp/97550/

mignon（ミニョン）がしっかり教（おし）える「肌塗（はだぬ）り」の秘訣（ひけつ） おなかに見惚（みと）れる作画流儀（さくがりゅうぎ）

2020年 7月26日　初版第1刷発行

著　者……………mignon（ミニョン）
発行者……………小川 淳
発行所……………SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032　東京都港区六本木2-4-5
https://www.sbcr.jp/
印　刷……………株式会社廣済堂

Printed in Japan ISBN 978-4-7973-9755-0

2020年8月1日　電子第1版発行

※この電子書籍は同名印刷物の2020年7月26日　初版第1刷発行の
　データを利用しています。
※元の印刷物と一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。